Pubblicazione mensile
Anno II-nr.11
LIRE 5000

LODOSS MAGAZINE

Anime & Manga Journal

II

Nuova Serie

Speciale!!!

SLAYERS

Tutte le serie

In questo numero:
Giant Robot The End
Rayearth: gli OAV
Recca No Hono

ANTEPRIMA:
Il nuovo Lodoss!!

KO CENTURY BEAST III

Su Videocassette Dynamic Italia

Ko Century Beast © 1992 Movic/Sony Music Ent.

ROCK N COMICS

"TOP 20 VIDEO ANNUAL"

I VIDEO PIÙ VENDUTI DEL 1997

1)	Ranma 1/2 Movie #2	(DYNAMIC)
2)	Dragon Ball Z #1	(DYNAMIC)
3)	Dragon Ball Z #2	(DYNAMIC)
4)	Evangelion #1	(DYNAMIC)
5)	Dragon Ball Z #3	(DYNAMIC)
6)	Ghost in the shell	(POLYGRAM)
7)	Ranma 1/2 Movie #1	(DYNAMIC)
8)	Ken Movie	(DYNAMIC)
9)	Street Fighter II Movie	(POLYGRAM)
10)	Macross Plus #1	(POLYGRAM)
11)	Cav. Zodiaco #4	(DYNAMIC)
12)	X 1999 Movie	(YAMATO)
13)	Rec. of Lodoss War #1	(YAMATO)
14)	City Hunter III #1	(DYNAMIC)
15)	Macross Plus #4	(POLYGRAM)
16)	Hurricane Polymar: Holy Blood	(YAMATO)
17)	Compagne di scuola	(YAMATO)
18)	La meteorologa	(YAMATO)
19)	Dragon Ball #1	(DYNAMIC)
20)	Patlabor 2 Movie	(POLYGRAM)

La seguente classifica é stata ottenuta dalle vendite
presso il nostro punto vendita e attraverso la vendita per corrispondenza.

Anime & Manga Monthly

LODOSS MAGAZINE

STAFF & CREDITS

Pubblicazione mensile
ANNO II-nr.11
Aut.442 del 12-4-1995
presso il trib. Pavia

Editore:
Rock'N'Comics
Via C.Battisti 80, Pavia

Direttore responsabile:
Renzo Basora

Direttore editoriale:
Dario Vallati

Redazione:
Fabrizio Francato
Miwa Kimura
Paolo Gattone
Monica Pirovano
Ryota Suzuki
Alberto Torgano

Progetto, impostazione grafica ed editoriale:
Paolo Gattone
Monica Pirovano

Direttrice Marketing:
Stefania Gizzi

Hanno collaborato:
Corrado Antonelli
Marco Albiero

© 1997 Araizumi-Kanzaka-Kadokawa-Tv Tokyo-SOFTX

ROCK'N'COMICS

Numero 11-Marzo 1998

LODOSS EDITORIAL

STAFF & CREDITS

SOMMARIO:

03-Editoriale
a cura del Lodoss Staff
05-HOT LINE
News dal Mondo
08-MANGA MARKET
16-REVIEW ITALIA
19-KO CENTURY BEAST
di Fabrizio Francato
25-SLAYERS GUIDE: serie TV, OAV e film
di Alberto Torgano
Monica Pirovano,
Paolo Gattone
31-RECCA NO HONO
di Fabrizio Francato
37-GREEN LEGEND RAN
di A. Torgano
38-RAYEARTH OAV
di A. Torgano
48-GIANT ROBOT
di F. Francato,
R. Suzuki
51-MISTER SPOT
di M.Albiero
63-REVIEW ITALIA
64-POSTA

Per la pubblicità su questi albi: *ROCK 'N'COMICS, tel.0382-538274* ***Redazione:*** *LODOSSmagazine via C.Battisti 80, 27100 Pavia, tel.0382/538274* ***L' indirizzo internet è:*** *www.sinet.it/mc* ***E-Mail:*** *rockn-com@tin.it* ***Fotolito:*** *Fortis, Novara* ***Stampa:*** *Eurostampa (Mi) Distributore esclusivo per le edicole: CDM Spa viale Borghi 172, 00144 Roma, tel. (06) 5291419* **L'imagine di copertina è pubblicata su gentile concessione di Alchemia, su licenza Backstage s.r.l.**

Conto alla rovescia per LODOSS

Lo sbarco dell'uomo sulla Luna, il lancio del Discovery, l'atterraggio del Patfainder (scusate ma non ho mai capito come si scrive...), l'attesa per il Mondiale di calcio, il conto alla rovescia per il 2000.... Bastard!! 19 (ma quando cas... esce? Non ne possiamo più)... La strada che conduce all'immortalità della storia passa sempre per grandi attese che contraddistinguono un'epoca intera (e credo che non scorderemo mai, come sublimi momenti di trepidante bramosia, le ore che precedevano l'uscita di Dragonball o, ancora oggi, che precedono Berserk... Maledetti! La bimestralità uccide! NdTutti)... D'accordo, direte voi! Ma cosa c'entra tutto questo con Lodoss magazine, e soprattutto, anche questo sarà il solito editoriale che non dice NULLA? Beh, in effetti i vostri dubbi e le vostre domande sono legittime, visto che i simpaticoni della Redazione tutta mi hanno detto di scrivere un editoriale pieno di mirabolanti annunci, senza però poter svelare niente di preciso sui progetti futuri... perchè "Nulla è sicuro...", "Poi porta male" "Prima aspettiamo i contratti, che altrimenti ci facciamo una figura di M*****. Insomma di pure tutto, ma ci raccomandiamo di non svelare niente (e segue qui in genere una eloquente carezza all'incursore anale che è diventato la mascotte della Redazione e il definitivo strumento di Punizione per chi sgarra). Siccome alle mie parti intime ci tengo (Non come qualcun altro qui dentro!) cercherò quindi di essere il più esauriente possibile andando ad illustrarvi le più interessanti news della Stagione Primavera-Estate 1998 by Rock'N'Comics e lascio brevemente la parola agli ex-redattori di Ace per un'annuncio che, beh... giudicate voi!

AAAAHHHH!!!!! Non, avete capito male...l'incursore di cui sopra è ancora ben appeso al muro della redazione e nessuno per ora sembra avere l'intenzione di usarlo...spero! Ok ok, la redazione di ACE è allo sbando? L'ultimo numero ci ha trovati persi e desolatamente preoccupati per l'avvenire? Distrutti e preoccupati di aver perduto per sempre l'unica nostra fonte di guadagno sicura (in barba agli editori)? Sì... INDI per cui l'intera redazione, dopo mesi e mesi di gestazione, lunghe sedute al confessionale e molteplici viaggi nel pavesino (e sappiate che ci si sta comodi anche se un po' stretti dentro un pavesino!!) ha partorito una nuova rivista che con ACE (qualcuno in redazione mormora "fortunatamente" chissà perchè?!) non c'entra praticamente nulla... Ebbene il nuovo periodico di Rock'n'Comics è GAMEPLAY, che in inglese significa "Giocabilità". Gameplay uscirà nel mese di marzo nelle librerie specializzate ed in tutti i negozi di videogiochi che larichiederanno... Sì, perchè GAMEPLAY tratterà di videogames di origine nipponica, di curiosità sui videogiochi in generale e su tantissime altre cose. Il progetto è grande, l'idea lo è ancora di più... fateci gli auguri, allora e, se vi interessa l'argomento, fatevi vedere alla mostra di Lucca, occasione in cui GAMEPLAY verrà presentata ufficialmente ed alla quale potrete conoscerci tutti. Come dite? Cosa ci sarà nel primo numero? Oh, ma che curiosi... allora: oltre alle miriadi di notizie vi do solamente alcuni ragguagli. Vi dicono niente i nomi Dragonball, Gon e Psygnosis... Buon divertimento e ora la palla torna a "Quelli di LODOSS"... Che vi salutano calorosamente non svelandovi nulla dell'immediato futuro (per fortuna sono riuscito a tenere la bocca chiusa sul progetto manga origin.... Ops! Mi sa che qui è meglio telare!) lasciandovi con un dubbio inquietante perchè il prossimo numero di LODOSS potrebbe anche essere l'ULTIMO !?! Che il conto alla rovescia abbia inizio...

ROCK'N'COMICS

Numero 11-Marzo 1998

linea diretta con la patria dell'animazione

HOT LINE

ANIME NEWS - marzo 1998

Quando ormai già cominciavamo a disperare perchè i giornali dal Giappone tardavano ad arrivare ecco che un gradito raggio di sole carico di News è arrivato via posta per allietarci: Newtype *e compagnia bella ci hanno portato news a non finire per un paio di quei mesi che si preannunciano davvero roventi. Questa volta quindi non mi dilungherò, anche perchè la questione Berserk (vedi Review) ci ha portato via un bel po' di pagine e lo spazio è tiranno. Una sola nota la vorrei spendere per una notizia che mi pare importante: il 15 febbraio scorso, durante un servizio sul Festival del Cinema di Berlino il TG2 ci ha intervistato nientepopodimenoche* ***Hayao Miyazaki*** *(chiamandolo Mizaki, ma vabbè...) sul suo nuovo grande capolavoro* ***La Principessa Mononoke*** *che, ormai è ufficiale arriverà in Italia a fine maggio. Riusciremo a vederlo in anteprima, magari ad Expocartoon? Speriamo. Un altro passo avanti comunque è stato fatto!*

Torna EVANGELION!

Non c'è né proprio per nessuno! **Evangelion**, dopo i due fantastici film usciti lo scorso anno e passati durante l'estate e la primavera, torna all'attacco, e lo fa il 7 di marzo con un ritorno al cinema in grande stile, sotto il nome di **Revival Evangelion**. Ebbene: il primo film presentava due episodi intitolati **Death & Rebirth**, il secondo riprendeva la puntata **Rebirth** riproponendola (riveduta e corretta) con il nome di **Air** ed accostandole lo spezzone con il finale, intitolato **Magokoro O Kimini** (My Purest Hearth for You). Ora chi si aspettava finalmente qualcosa di nuovo è stato clamorosamente smentito perchè Hideaki Anno ha pensato bene di riproporre nuovamente al cinema i tre spezzoni integrali, questa volta in un unico lungometraggio. Il nuovo movie di Eva conterrà perciò l'episodio **Death** completamente ridoppiato (che si chiama questa volta **Death TRUE** [2]), e gli altri due spezzoni con il finale (saranno identici?).
Staremo a vedere se questo sarà l'ultimo capitolo della storia di **Eva** (noi ne dubitiamo), che sta intanto facendo parlare di sè in Europa per la notizia **smentita ufficialmente** dalla **AD Vision** (detentrice dei diritti di trasmissione per l'Occidente), che voleva **Evangelion** trasmesso da **MTV** con un altro nome, tagli considerevoli, ed un nuovo doppiaggio. Sarà per la prossima volta...

Sempre più UTENA

La Rivoluzionaria Utena alla ribalta con un nuovo movie di grande impatto; mentre in questi giorni stanno uscendo gli ultimi LD della serie (gli **Apocalypse**), e nuovi cofanetti contenenti CD audio, **Utena** raggiunge il grande schermo e lo fa proprio alla grande con un film che sin da ora si prospetta come uno dei più visti dell'imminente nuova stagione cinematografica. Sembra, però, che per questo nuovo film i suoi autori abbiano deciso di andare controcorrente grazie alla scelta coraggiosa di non fare uso di computer graphic, il computer, anche se potrebbe non sembrare di recente è entrato a far parte del bagaglio di esperienza di moltissimi animators nipponici e, grazie ai risultati di **Mononoke Hime** di *Miyazaki*, viene da pensare che sicuramente questa pratica diventerà ben presto indispensabile nel mondo dell'animazione mondiale. Sembra comunque che la trama del film (di 120 minuti!) sarà strettamente collegata con gli ultimi episodi e con il finale della serie (avremo anche qui un effetto *Finale di Evangelion*? Vedremo....). Maggiori informazioni sui prossimi numeri. Restate sintonizzati!

ANIMEDIA 3 della Gakken

Nuku Nuku © Y.Takada
Kadokawa-KSS
Tv Tokyo

Evangelion © Gainax-Project EVa-Tv Tokyo-NAS

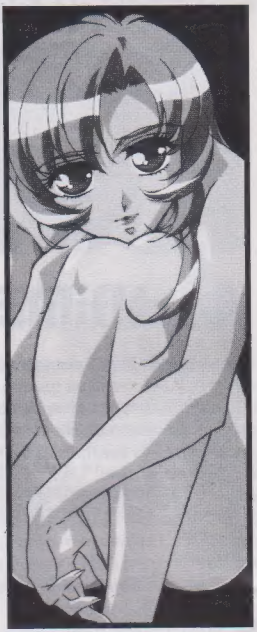
Cat's Eye © Hojo-Shueisha-TMS

XBEC 3 © XBEC-Nadeshiko Commitee-Tv Tokyo

All'attacco!! GekiGANGA

Conoscete **Gekiganga 3**? Come no!! **Gekiganga 3** è il grande robot di cui sono appassionati gran parte dei protagonisti della serie **Nadeshiko** (che passano ore a ore a guardarsi gli episodi della serie televisiva a bordo dell'astronave, tra una battaglia e l'altra)...

Ebbene, per scelta dei suoi responsabili e di *Kia Asamiya* stanno uscendo proprio gli OAV (tre) dedicati a questa bella e NUOVISSIMA serie nata e venuta alla ribalta proprio dal ponte di comando della **Nadeshiko**. Come far passare però il fatto che escano degli OAV dedicati ad un personaggio mai esistito?! Facile: semplicemente all'inizio della storia vediamo i personaggi di **Nadeshiko** pronti a gustarsi la visione dell'introvabile lungometraggio di **Gekiganga 3**! Insomma: gli OAV di **Gekiganga** sono giustificati come FILM all'interno della SERIE TV di **Nadeshiko**! Altro che "storia nella storia"! Del resto sono nipponici... queste cose in Giappone come ad Hollywood sono di casa! Ed allora tutti in poltrona per gustarsi questo nuovo anime che ha il sapore d'antico dei vecchi robotoni anni setatanta... ed anche qualcosa di più... L'animazione più fluida che io abbia mai visto in una serie robotica. A buon intenditor... Un ultimo appunto: alcuni hanno detto che **Gekiganga 3** è la fusione di due grandi miti del passato; **Great Mazinger** e **Getta Robot**, entrambi capolavori di ***Go Nagai***... è un omaggio? Boh, vedete un po' voi...



Utena ©Tadano-Beepass-Shogakukan-Tv Tokyo

Sataniko!!!

Su ragazzi! Provate tutti questo anime, del resto non vi costerà nulla... eccetto la vostra anima! Conoscete i **Danzig**? Trattasi di un famoso gruppo di metallo pesante noto soprattutto in America, ebbene pare che il loro gruppo sia stato interessato dalla recente stesura di un nuovo progetto animato di nome **Satanika** tutto americano (per l'ideazione e la versione cartacea) e prettamente nipponico in quanto a realizzazione animata (ovviamente). Il fumetto, molto famoso negli USA, è editato dalla casa editrice **Verotika**, specializzata in fumetti erotici, e rappresenta una sorta di versione più spinta di **Devilman**, con protagonista una sensualissima diavolessa alata (una specie di **Silen** "disinibita"). Per ora gran parte del fandom americano sta aspettando il primo video pilota di questo film che dovrebbe fare la sua comparsa per **Anime Expo 98** (durante la Anime Expo 97 erano stati visti i primi tre minuti del promo in una videocassetta denominata **The Making of Satanika**, contenente il trailer e le interviste agli autori nipponici *Taro Rin* e *Kawajiri* -tra le altre cose alle prese con la seconda serie animata di **Spawn**). Il cast di realizzazione, che come ho già detto è prettamente nipponico, si compone di nomi veramente notissimi ed apprezzatissimi in America. Si parte con ***Yoshiaki Kawajiri*** al design (**La città delle bestie** e *Ninja Scroll*) e si prosegue con ***Rin Taro*** alla regia (mitico per Battle Angel Alita... il resto mancia!!). Ma che c'entrano i **Danzig** in tutto questo? Ebbene i **Danzig** hanno curato le musiche del film e, soprattutto, del promo definitivo che tutti paiono attendere con grande attenzione alla Expo di quest'anno. Speriamo bene! Personalmente apprezzo molto le animazioni americane se curate da cast nipponico. Esempi famosi sono alcuni episodi dei *Gargoyles* e di *Batman*.

NEWS a Raffica!!

Nuovi passaggi cinematografici si preannunciano imminenti per **Mei tantei Conan**, **Spriggan**, **Galaxy Express**, **Gundam Wing** ed i già citati **Evangelion** ed **Utena**. Intanto, mentre in Giappone spopolano le serie di **Nuku Nuku**, **Outlaw Star** e **Cowboy Bee Bop**, fervono i preparativi per la nuova stagione TV (da aprile,...) che, come vi avevamo preannunciato nelle ***Flash News***, ci porterà lo shojo **BASARA**, **Card Captor Sakura**, e soprattutto l'attesissimo **Brain Powerd** che molti nippo fans già acclamano come il nuovo Eva. Intanto per l'home video segnaliamo la crescita dell'attesa per gli OAV di **Kirara** (una versione softcore di Video Girl Ai curata come fumetto da *Toshiki Yui*), i nuovi di **Oh, Mia Dea!**, e le nuove serie di **Dayundokai** (Le Atlete da Combattimento), **Dokyusei** (Compagne di Scula) e **Getta Robot**.

JAPAN LD CHART

01-**KIDO SENSHI GUNDAM 08MS VOL.7** (1)
BANDAI VISUAL-4660 YEN
02-**SAKURA TAISEN PRELUDIO** (2)
BANDAI VISUAL-5800 YEN
03-**SHOJO KAKUMEI UTENA APOCALYPSE 5**(3)
KING RECORDS-6600 YEN
04-**MACROSS 7 DYNAMITE VOL.1** (6)
KING RECORDS-6600 YEN
05-**TENCHI MUYO MOVIE 2** (8)
PIONEER LDC-7800 YEN
06-**YSLAYERS TRY VOL.6** (11)
KING RECORDS-6600 YEN
07-**TAIHO SHICHAUZO VOL.10** (12)
BANDAI VISUAL-6000 YEN
08-**SABER MARIONETT J MATA MATA ACT 2** (14)
KING RECORDS-5000 YEN

N.B.:tra parentesi è riportata la posizione dei titoli nella classifica generale dei LD più venduti in assoluto.

Flash Line

-Notizie su alcuni interventi di **Yasuhiro Imagawa** ad una recente conferenza svoltasi negli States ci hanno portati a sapere che le origini di Giant Robot, secondo il suo autore, risalgono addirittura ad un film classico nostrano intitolato "***Il Ferroviere***", un film italiano in bianco e nero del periodo del dopoguerra. In questo film *Pietro Germi*, l'autore ed il regista, raccontava un difficile rapporto tra padre e figlio calato in un'ambientazione neorealista. Impensabile che una grande opera come **Giant Robot** abbia radici nostrane!!!

-**Imagawa**, oggi gran protagonista, alla medesima conferenza di cui sopra ha spiegato le sue decisioni circa le animazioni "alla **Lodoss War**"(molti fermo-immagine, forse troppi) nel suo più recente serial TV: **Il Violinista di Hamelin**. Le ragioni sarebbero queste: dopo una attenta lettura dell'intera serie a fumetti, **Imagawa** non ne gradì assolutamente la vena ironica, quindi parve intenzionato a modificarla e stravolgerla secondo il proprio gusto personale. In una simile eventualità, però, molti sponsor si sarebbero tirati sicuramente indietro e tutto questo avrebbe minato il budget monetario a disposizione per la realizzazione della serie in questione. Per questa ragione egli decise, fin dall'inizio, di sfruttare il sistema del fotogramma fisso; sistema che, pur sembrando quantomeno strano ed obsoleto ai fans, avrebbe consentito di stare nel budget stanziato dalla **Youmex** comunque senza rischi ed interruzioni nella trasmissione.

-Si vocifera che nella primavera del 1998 dovrebbe finalmente iniziare il sequel della celebre serie in OAV **Ginga Eiyu Densetsu**, *La leggenda degli Eroi Galattici*, la più lunga serie mai uscita con i suoi 110 episodi OAV all'attivo. Sono previsti ben tre OAV nuovi, due prequels ed un sequel alla vicenda che narreranno di storie collaterali a questa grande saga.

-E' finalmente uscito il 3° ed ultimo capitolo di **Silent Service**, la saga del sottomarino ideata dall'autore di **Pineapple Army** che ha sconvolto molti anni fa il Giappone grazie alla sua versione cartacea.

-Torna **Oh, Mia Dea!** Entro la primavera dovrebbe uscire (insieme ad un altro titoli della ***Pony Canyon***, **Maico 2010**), un nuovo episodio in OAV di 50 minuti dedicato alle dee di **Kosuke Fujishima**. L'unica particolarità è che stavolta i personaggi saranno tutti in formato Super deformed, ridotti cioè in forma bambinesca! Si preannunciano risate a palate!

-Ed infine: torna finalmente in Italia da aprile uno dei grandi miti robotici degli anni 70: dalla mente degli autori di **Gundam** è in arrivo per i fan di ***Dynamic Italia*** il grande e sconvolgente **Zambot 3**!!! E per ***Yamato*** arrivano gli OAV di **Bastard!!** Grandioso!

MANGADOM

NEWS anteprime, recensioni direttamente dal Giappone per voi

Comincio a stancarmi degli inizi mirfidini tipo "Dunque Dunque" oppure "bene bene"... Questa volta cercherò di iniziare alla grande, con un inizio bomba, qualcosa tipo BOOOOOOOOMMMMM oppure BRAKOOOMMMM, W la manga rivoluzione!!! Come dite?! Vi pare che stia cercando di perdere tempo?!!! NOOOOOOOOO, parlare di cavolate come quelle di poco fa rendono una vita monotona e solitaria come la via una bella parentesi che merita di essere vissuta quindi hanno una funzione. OK, dunque... passiamo a cose più serie; il mese scorso promisi a voi tutti un bel viaggetto "ben fatto" tra le pagine della nuova **A-Dash**, rivista edita da *Kadokawa* di cui abbiamo già parlato su queste pagine, sebbene in maniera marginale, ed ora, quindi, preparate i bagagli perchè il Giappone ci aspetta... beccatevi, però, questo inizio alla "Target": *Costa 500 yen, rappresenta l'avanguardia del fumetto nipponico ed è la fucina perfetta per coloro che diverranno un giorno maestri del fumetto dagli occhi a mandorla, si chiama A-Dash ma non c'entra nulla con detersivi, candeggianti ed affini. Conta oltre 400 pagine ed una vera miriade di eclatanti novità, benvenuti tra le pagine del futuro del fumetto nipponico.*

Il mese scorso ho elencato i fumetti più noti di questo periodico (**Virus, Nazca, Carrot, Kurumi The Steel Angel, Macross 7, Never Mind, Record of the Lodoss War**) ed oggi invece vedrò di fare il punto della situazione su alcuni di questi fumetti in particolar modo. Obiettivo della nostra ricerca quotidiana sarà la scoperta della bella storia del fumetto **Nazca**, fumetto realizzato in collaborazione di **Hiuri Pro**. Molto simile ad Elementalors, **Nazca** racconta la storia di una grande battaglia combattuta ai nostri gorni tra spiriti reincarnatisi nei corpi di giovani quindicenni. Protagonisti della vicenda sono *Kiyouji Miura*, *Masanari Tate*, suo allenatore sportivo, e *Yuka Kiritake*. In ciascuno di essi vive lo spirito di un guerriero che molti secoli prima dovette combattere una guerra terribile per la successione nell'impero degli Inca, guerra che mise a confronto gli eserciti di Wascar ed Atawarpa, i due legittimi successori al trono. Tutti i miestri di questa avventura, però, gravano attorno al grande segreto della pietra Irya Tesse. Un monile dall'origine sconosciuta (forse aliena) e dai fenomenali poteri. L'Irya Tesse è ciò che scatenerà lo scoppio effettivo della guerra e l'unica ragione di vita di Yavar, un guerriero a capo dell'esercito di Atawarpa. La follia che lo catturerà sarà la causa principale dell'unione della sua promessa sposa, Icrya, e del capitano dell'esercito di Wascar, Yavar, desiderosi di poterlo sconfiggere una volta insieme.

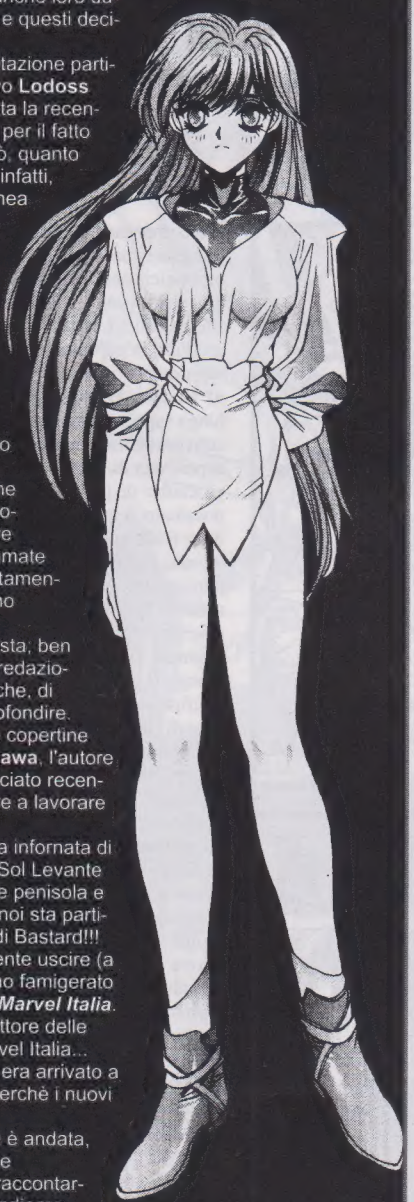
L'antica guerra per la successione di Inca prosegue al giorno d'oggi, sempre istigata dal tremendo potere dell'Irya Tesse. Ce la faranno i nostri eroi a sconfiggere il pazzo omicida in cui si è trasformato il loro più grande amico.

Altro giro altro regalo: **Kurumi The Steel Angel** è forse uno dei fumetti raccolti su **A-Dash** meglio disegnati. Il tratto ricorda molto quello di *Hiroyuki Utatane* ed anche la retinatura ed il montaggio delle vignette però, a tutti gli effetti, l'autore di questo manga è un certo **Kaishaku** (non l'ho mai sentito questo!!).

La storia, a dire il vero piuttosto banale, racconta di come un nuovo progetto di cyborg femminile, denominato **Kurumi** appunto, riesca a sfuggire dal laboratorio in cui è stata costruita. Finita per incontrare una combriccola decisamente folle di ragazzi, la nostra perde

i sensi poco prima di assalire anche loro durante il bagno alle fonti termali e questi decidono così di fornirle ricovero.
Altro fumetto che merita una citazione particolare è, suo malgrado, il nuovo **Lodoss** (nota: **non** è quello di cui trovata la recensione su questo numero). Non per il fatto di essere un gran fumetto, però, quanto per il contrario. Ora come ora, infatti, sono pubblicati in contemporanea solo da Kadokawa due fumetti (più uno umoristico SD) dedicati a Lodoss War. Due di questi sono serializzati su **Shonen ACE**, mentre il terzo proprio su **A-Dash**. Il tratto è decisamente sgraziato e troppo paffuto. Lontanissimo della grazia dei personaggi creati da *Ryo Mizuno* e disegnati da *Nobuteru Yuuki*. Tratto dai romanzi omonimi, questo nuovo manga sono convinto che troverò presto la conclusione soprattutto per il design dell'autore che, vi assicuro, se come noi amate Lodoss war, non potete assolutamente trovare eccitante o perlomeno particolare.
A-Dash è proprio una bella rivista, ben orchestrata e diretta dalla sua redazione e piena di fumetti intriganti che, di volta in volta, vedremo di approfondire. Non dimentichiamo, poi alcune copertine sono realizzate da **Tatsuya Egawa**, l'autore che, dovreste ricordarvi, ha lasciato recentemente la Shueisha per andare a lavorare per altre case editrici.
Prima di chiudere questa nuova infornata di curiosità e novità cartacee dal Sol Levante voglio però tornare nella ridente penisola e parlarvi di una cosa che a tutti noi sta particolarmente a cuore: IL ritorno di Bastard!!! Questo mese dovrebbe finalmente uscire (a scanso di ulteriori ritardi) il primo famigerato numero di Bastard in versione ***Marvel Italia***. Un bentornato al signore distruttore delle tenebre e un consiglio alla Marvel Italia... Doppiate in fretta il punto a chi era arrivato a seralizzarlo la *Granata Press* perchè i nuovi capitoli sono FANTASTICI!
Buena... ed anche questa volta è andata, mi spiace perchè di novità ce ne sarebbero un milione e più da raccontarvi ma lo spazio è tiranno. Ci rivediamo nel prossimo numero di **Lodoss magazine** e buona lettura delle recensioni.

Tutte le immagini sono © degli autori, delle case editrici e degli aventi diritto.



Bastard!!
di K.Hagiwara

Record Of Lo

Per comprendere al meglio un prodotto, questo è risaputo, bisogna conoscerne la storia per filo e per segno e i manga nipponici sono famosi tra i fumetti mondiali per possedere il più delle volte storie intricate e complesse ricche di riferimenti; **Lodoss No Senki** è l'esempio tangibile di prodotto la cui fama è nota nel mondo ma la cui vera storia rappresenta uno dei più grandi misteri dell'umanità. **Record of Lodoss War** nacque, moltissimo tempo fa, come una lunga saga in romanzi che un autore, **Ryo Mizuno**, decise di scrivere senza pensarci sopra due volte. Fu grazie alla grande esperienza di questo autore come Role player, e cioè come giocatore di giochi di ruolo (tipo D&D) se oggi noi tutti possiamo renmdere omaggio al genere fantasy acclamandone il suo più grande esponente nipponico. Grazie ad un po' di sana fantasia, **Mizuno** diede vita ad una storia fantastica che catturò gli animi di moltissimi amanti del genere nel mondo. Quella storia, raccolta in molti volumi romanzati, divenne col passare degli anni una saga in OAV di 13 episodi (Yamato Video), tre versioni a fumetti, ed oggi ben due nuovi manga. Tutte queste serie, però, c'è da dirlo per non creare confusione, riprendono ciascuna parti differenti della lunga saga di Lodoss ed è per questo quindi, che ne sono state create così tante. Gli OAV stessi, che sono il prodotto più famoso nel mondo dedicato a questo titolo, raccontano solo i fatti contenuti in due degli oltre dieci romanzi, una parte, quindi, decisamente minima della storia. Quella che sto per andare ad analizzare è la più recente pubblicazione di materiale dedicato a **Record of Lodoss War**, un fumetto che, edito su ***Shonen ACE***, è stato presentato in volume in contemporanea con l'uscita del primo numero di ***A-Dash*** di Kadokawa, e quindi proprio mentre usciva su questa rivista la seconda nuova serie di Lodoss a cui faccio accenno nell'articolo introduttivo di questo mangadom.

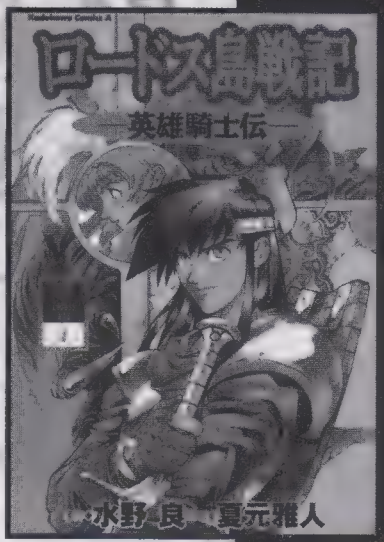
Ispirato alla serie tv di prossima uscita quest'anno, questo **Lodoss War, Eiyu Kishiden** (*La Leggenda degli Eroici Cavalieri*, 1 volume, di **Masato Natsumoro** e **Ryo Mizuno**) è indubbiamente un gran bel fumetto. La nostra storia, in sostanza, racconta i fatti che accadono dopo la grande guerra che vede coinvolti **Parn** ed **Ashram** nell'ultimo episodio di **Lodoss War** OAV.

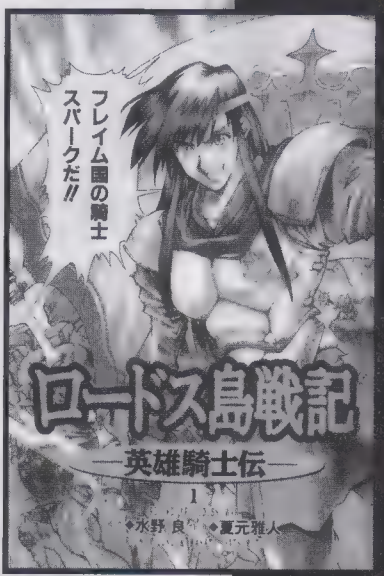
Bugnard, salvatosi dalla morte, sta cercando di far risorgere, per l'ennesima volta, la tremenda dea **Kardis**, dea della distruzione, mentre nel regno del tranquillo re del deserto, **Kashu**, i nostri eroi hanno trovato ricovero dopo la battaglia e stanno affilando le proprie lame in attesa di un nuovo scontro. Mentre **Ashram**, il Cavaliere Nero, a nord sta preparando una nuova offensiva contro Lodoss, un nuovo guerriero (ancora in erba) dalle grandi abilità di nome **Spark**, alla corte di **Kashu**, sta cercando di far valere la propria abili-

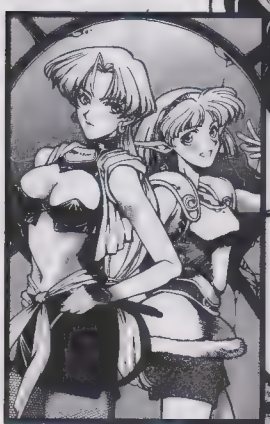
odoss War

tà. Mai fatto passare dal re al rango maggiore di cavaliere per non sprecarne il talento al momento sbagliato, **Spark** vive a palazzo la vita serena e tranquilla del praticante delle arti di guerra. **Spark** vorrebbe combattere ed il suo momento finalmente giunge in occasione del furto di un importante tesoro che egli doveva custodire: **Spark** viene incaricato da **Kashu** in persona di recuperare il maltolto. Prima di partire, però, il nostro eroe si confronta con il famoso cavaliere **Parn** per testare la sua abilità : dimostratosi all'altezza di ogni colpo di **Parn**, è ora chiaro che egli è degno della missione. In fretta e furia viene organizzata una piccola truppa composta dei più classici elementi che hanno reso famoso il genere fantasy: un elfo, un guerriero, un ladro, un monaco e un Troll ne sono i membri più importanti. L'obiettivo dei nostri è recuperare il tesoro depredato dal castello di **Kashu** e scoprire, nel frattempo, quelli che saranno gli intrighi orditi da **Ashram** e **Bugnard**, gli eterni attentatori della pace di Lodoss.

Spark, **Garlack**, **Ardo Nova**, **Greevas**, **Ryna**, **Randy** e **Niece** sono gli eroi della nuova generazione di combattenti che rischieranno la loro vita per il destino della loro amata isola maledetta. Quali gli sviluppi? Presto lo sapremo leggendo il fumetto o vedendo la serie TV (naturalmente in Giappone) che ne sarà, da aprile, la fedele trasposizione...





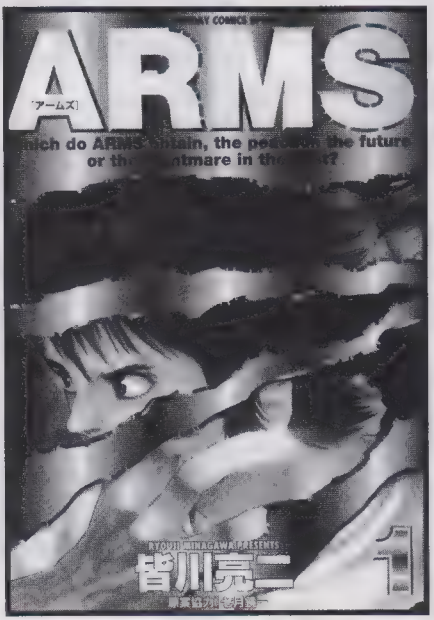


Tutte le immagini © Ryo Mizuno-Masato Natsumoro-Kadokawa Shoten

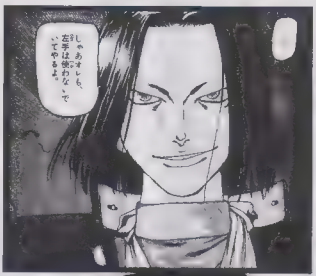
AI

Torna il disegnatore che si è fatto apprezzare moltissimo in occidente grazie al suo egregio operato nella serie **Spriggan**, manga incentrato sulle gesta di una ragazzo mezzo cyborg che combatteva contro coloro i quali volevano sfruttare i misteri dell'archeologia per distruggere l'umanità intera. A firmare questo nuovo **ARMS** sono, perciò, **Ryouji Minagawa** e **Kouiji Nanatsuki**, due autori famosi nel circuito dei fumettisti proprio per aver dato vita a **Spriggan**.

Ma che cos'ha di tanto speciale questo **ARMS** ? Come capita nell'acclamatissimo **Kiseiju** di *Kodansha*, i protagonisti di ARMS hanno qualcosa di molto particolare celato nei loro arti. Differentemente da **Kiseiju**, però, in cui a mutare le sembianze dell'arto è un parassita, in **ARMS** questo accade grazie a delle nano cellule impiantate a suo tempo in quattro soggetti finiti, loro malgrado, all'ospedale in condizioni critiche. Queste nano cellule, installatesi ciascuna a suo modo nel corpo ospite, finiscono per



ARMS



attrarsi le une con le altre e per attivarsi in situazioni di pericolo permettendo al loro possessore di fare assumere alla parte del corpo in cui esse sono state innestate le più svariate dimensioni e conformazioni. In questo modo **Ryo Takatsuki**, possedendo un gruppo mutageno **ARMS** alla mano destra, è capace di fare assumere al suo arto le forme più strane, tramutandolo anche in un oggetto moolto contundente, ed allo stesso modo **Hayato Jingu** e **Takeshi Tomoe** fanno questo l'uno all'arto sinistro e l'altro alle due gambe.
Ciascuno dei tre protagonisti, che si conoscono tutti nel primo volumetto affrontandosi, si rende conto delle propire potenzialità (**Ryo** le accetta, **Hayato** le rifiuta e gira con il braccio fasciato per non dare troppo nell'occhio; **Takeshi** invece le utilizza solo in caso di estremo pericolo) e cercherà di raggiungere lo scopo comune di autodifendersi da una terribile squadra di nemici, che intendono catturali a scopo di studio, di nome "***Egrigori***". In realtà il loro obiettivo è quello di entrare in possesso dei chip sperimentali inseriti nei loro arti che comandano le nano macchine, in modo da poter dare vita ad un esercito di guerrieri nanizzati capaci di mutare a piacimento il proprio corpo ed impossessarsi del mondo. Naturalmente **Ryo** ed i suoi amici non sono affatto dell'idea di donare ai loro nemici ciò che li rende così particolari e preziosi per l'umanità. Nei loro intenti, quindi, non c'è la difesa della Terra da Egrogori e nemmeno la difesa dei loro amici e compagni di scuola... bensì solo la salvaguardia dei loro chip. Del resto farsi scarnificare a scopo scientifico credo non piacerebbe a nessuno.
Il potere di ***Egrigori***, comuque, è troppo grande anche per loro ed, anche se nulla possono fare i soldati parzialmente nanizzati realizzati dalla società segreta di cui sopra, i nostri finiranno per doversela dare a gambe perchè Egrigori, oltre ad essere riuscita ad insabbiare l'intera faccenda che portò il primo del gruppo , **Ryo**, ad entrare in possesso del suo **ARMS**, è giunta anche all'interno della sua scuola ed ha infiltrati dovunque.
Siamo davanti ad un nuovo **Guyver**?! No, **Arms** non ha nulla a che fare con le bioarmature che tanto hanno reso famoso il serial di ***Takaya Yoshiki***, e nemmeno la ***Egrigori*** raggiunge, per grandezza ed organizzazione, la pericolosissima ***Cronos***. I mezzi per fare del male, comunque, ai nostri protagonisti li hanno tutti e non mancano, di volta in volta, di utilizzarli. Ce la faranno **Ryo**, **Takeshi** e lo scontroso ed eternamente pessimista **Hayato** a cavarsela?! Beh, a quanto pare il loro **ARMS** lo sanno usare abbastanza bene!!
Discreta sia dal punto di vista del tratto che da quella del soggetto, questa serie diventa sempre più interessante ad ogni puntata che esce. La speranza è di poterla vedere in lingua italiana.
Le differenze, comunque, con **Spriggan**, ci sono. **Spriggan** è molto più abbozzato; le tavole sono più caotiche e confuse mentre lo stile dell'autore è ancora in erba. **ARMS**, invece, vanta una pulizia che di rado si può riscontrare in un manga nipponico. L'azione è frenetica, i colpi resi con una tecnica incredibilmente cinetica, ed i volti sono sempre ben fatti (in **Spriggan** a volte "partiva" qualche occhio per la tangente, segno che l'autore, prima di disegnare, si era fatto una bella bevuta di Sake).
Chi come me, ai tempi, era un amante di **Spriggan**, non potrà che apprezzare questa serie; per quanto riguarda gli altri...beh... se amate i combattimenti e amate il genere splatter (moolto splatter) questo è il vostro manga!!

© *Minagawa-Nanatsuki-Shogakukan*

笑っていられるのにって…
ガサ
？
ヒョイ
…アルバム…何？
頼やちまおうと思ってたんだが見てみろ。
まんかわり
はずかしいん
だからな
何も言うなよ。
うん…
うん！

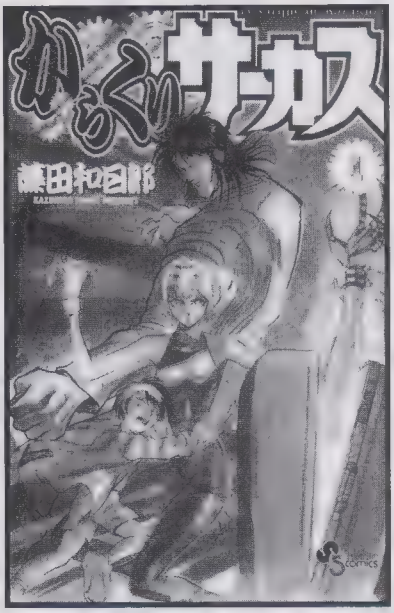
しだよねえ
しろがね。ハダカなんだもん。
ぼくはずかしくてはずかしくて…
お兄ちゃんもてれて大変だったんねえ。
いいか
お坊ちゃまからはなれろ。
ぽと
おっ、おまえなァ下ぐらいはけよオ。

逆にオレ達の恐ろしさを思い知らせてやろーぜ！
さっそく巴麻耶を救出しに行くぜ!!
JAM CLOTHING
なにぃ!?
…ふふふ…ARMSの中にも少しは頭の回る奴がいるらしいね…
こうでなければこれからのゲームが面白くない…
武士!!
今だ!!

Il Circo di Karakuri

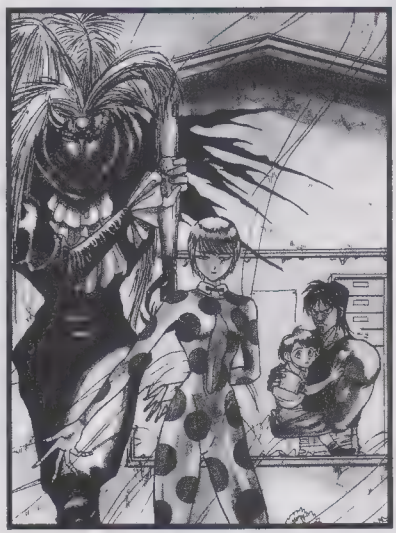
Uno degli autori più famosi che abbiano mai calcato le scene dei palcoscenici della casa editrice *Shogakukan* è **Kazuhiro Fujita**. Emerso grazie proprio a questa casa editrice, **Fujita** ha pubblicato con la casa di **Ranma 1/2** ben tre fumetti; il primo di questi, **Rerakufune Kigo**, fu un'opera d'esordio per il nostro, un'opera d'esordio in cui **Fujita** mise tutto sè stesso.

A seguito, circa sei mesi dopo, il nostro presentò **Ushio e Tora**, la serie che è stata tra le più conosciute di Shogakukan per quasi cinque anni, e che si è conclusa con il 33simo volumetto di lusso. Dopo aver realizzato alcune storie brevi da inserire nella sua saga più forrtunata, raccolte in questi ultimi mesi in un bel volumetto di lusso, **Fujita** ha lanciato finalmente la sua nuova serie, **Il Circo di Karakuri**. Una saga di cui finalmente è disponibile il primo attesissimo volumetto... e **Lodoss** poteva perdersi una succosa anteprima mondiale come questa....Naaaa!!!



Protagonisti della vicenda sono **Masaru Saiga**, **Narumi Kato**, **Shirogane** ed il suo spettro Arlecchino, mentre dalla parte dei cattivi troviamo i parenti del piccolo **Masaru**... ma andiamo con ordine.

Il primo a comparire sulla scena è **Narumi Kato**, egli, un tempo campione di Kung Fu, ora pratica il lavoro di Clown presso il *Circo di Karakuri*. Egli però non è esattamente quello che si direbbe un clown nato bensì più che altro un clown acquisito. Colpito da una tremenda malattia, chiamata ***Zonapha*** (come il nonno deceduto), il nostro infatti è letteralmente costretto a far ridere il suo prossimo pena un soffocare lento e graduale che lo porterebbe alla tomba in pochi minuti.



Un bel giorno svolgendo le proprie mansioni di clown senza suo malgrado far ridere nessuno **Narumi** incontra un bimbo con una enorme valigia stranamente inseguito da delle mostruose marionette che, ridendo alle sue battute, a suo modo lo salva dalla morte. Salvatolo, perciò, dall'attacco dei pericolosi manichini grazie alle sue arti marziali, **Narumi** conduce il giovane **Masaru Saiga** presso il circo in cui lavora e qui la bella **Shirogane** sventa, coadiuvata dal suo **Arlacan**, Arlecchino, l'attacco dei nemici del piccolo. Quando la calma torna nel circo ecco che, però, la bella **Shirogane**, ripensando all'identità di **Masaru**, rammenta qualcosa; lui, infatti, è il bimbo che tutti stanno cercando preoccupati perchè unico erede delle ricchezze della famiglia **Saiga**. E se lui è proprio quel ragazzino allora lei lo conosce molto bene perchè altri non è se non la figlia di colei che un tempo fu la sua nutrice. Il vero problema è che il nostro **Masaru** è scappato di casa perchè conteso tra due parenti spietati che vogliono accaparrarsi la sua protezione e quindi l'immensa eredità del suo genitore. In realtà a dare la caccia a lui e, da quel momento, anche a coloro i quali l'avevano salvato, non è uno ma ben ben due gruppi di criminali assoldati, ciascuno rispettavamente, da un parente di **Masaru**.

A spiegare come stanno le cose a **Shirogane** e **Narumi** è **Ashihana**, capo di una delle due bande criminali intenzionata, purtuttavia, solo a

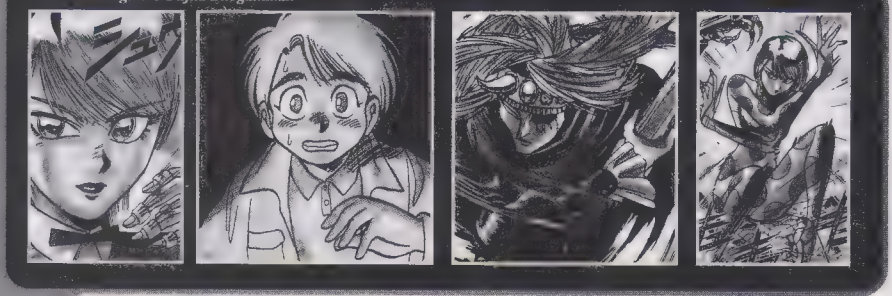
rapire il piccolo e consegnarlo ai propri parenti ; il suo obiettivo non è uccidere il piccolo. L'obiettivo del secondo gruppo criminale, invece, che sfrutta degli strani pupazzi comandati come marionette, è proprio quello di far sparire il piccolo dalla circolazione e far sì che l'eredità passi subito ai parenti che hanno pagato l'ingaggio. Nel finale del primo volume Masaru viene rapito proprio da quest'ultimo gruppo criminale ed allora prontamente **Shirogane** e **Narumi** si lanciano alla sua ricerca seguiti, da lontano, anche da **Ashihana**.

Questo fumetto, diversamente da **Ushio To Tora**, gode di un'atmosfera più leggera, meno cupa e truce di quella dipinta dall'autore nella sua precedente storia.

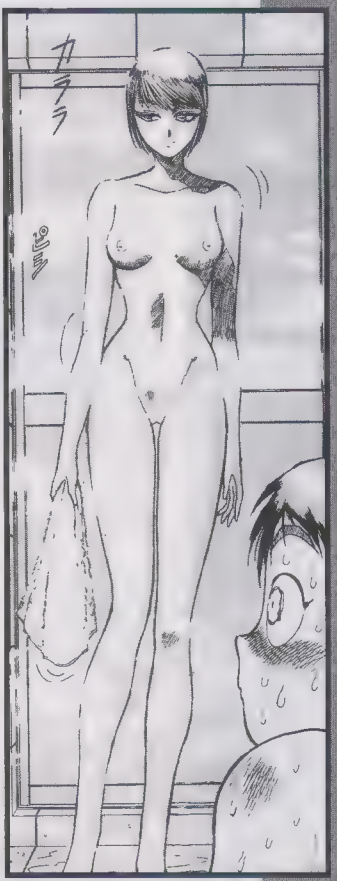
Il tratto è il solito di **Fujita**, il genere è più d'azione, mentre viene e perdersi la tematica mistico religiosa che permea l'intera produzione Fujitiana finora approdata alle stampe (eppure le atmosfere di Karakuri ci lasciano intuire che tornerà presto...).

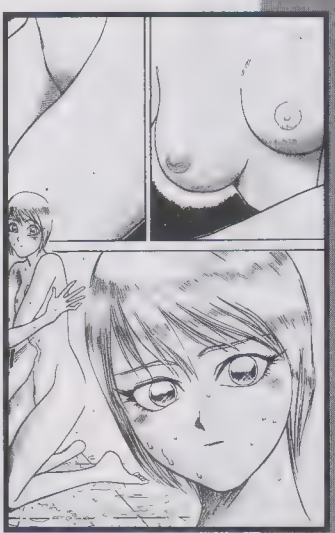
Niente più elementi mostruosi nè tantomeno demoni. L'unica, vera, presenza esoterica è quella di **Arlacan** (Arlecchino), il secondo di **Shirogane**, e

Tutte le immagini © Fujita-Shogakukan

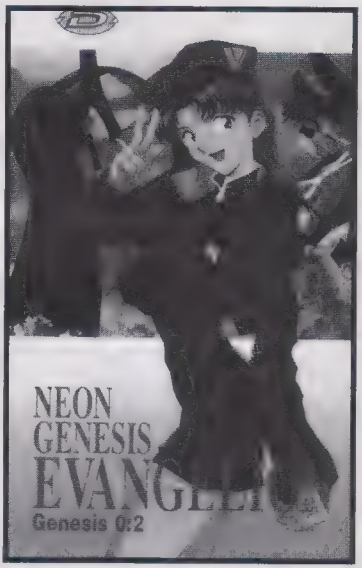


quella dei pupazzi che, se vogliamo, possiamo ritrovare anche in alcune storie contenute nella serie di Yuzo Takada **3X3 Occhi**.
I personaggi di questa storia sono, fin dall'inizio, molti e risulta difficoltoso concentrare la propria attenzione su uno o due di essi in particolar modo. Del resto a combattere come un demone ci pensa **Arlacan**, a stupire con giravolte e contorsionismi è capacissima **Shirogane** (figurarsi, è la trapezista del circo), mentre a fra ridere ed a menare le mani provvede sempre il buon **Narumi**, un gran bonaccione dal pugno di ferro. Ed in tutto questo trambusto che ruolo svolge il piccolo Masaru, eterna pietra dello scandalo.... Un ruolo non dissimile da quello che svolge Atena nei Cavalieri dello Zodiaco, quello che se se ne fosse stato tranquillo a casa sua adesso starebbe bello e fredo in una comoda bara defunto... Sì, defunto... ma da solo e senza mettere in pericolo la vita di altri poveracci che, in fondo in fondo, lo aiutano perchè non hanno altro da fare nella vita.
Il Circo di Karakuri è pubblicato su *Shonen Sunday* di **Shogakukan** ad un ritmo di venti pagine la settimana. Il secondo volume dovrebbe uscire proprio in questi giorni quindi... a presto con le nuove peripezie dei trapezisti e dei giocolieri più pazzi ed incasinati della storia.





NEON GENESIS EVANGELION vol.2
Dynamic Italia -Dynamic Collection-60 min.-39900 lire
Alleluia, esultate gente, perchè finalmente è uscita la seconda cassetta di **Eva**, ci ha fatto penare quasi quanto la prima (beh, ma ne valeva sicuramente la pena, diremmo noi!), ma come al solito è tutto perfetto. In questo video, probabilmente il meno movimentato della serie (che diventerà mooolto più bella a partire dal quinto-settimo episodio), il protagonista è **Shinji**, la sua psicologia diverrà un pò più chiara, e dopo un'improvvisa quanto necessaria fuga dalla Nerv, il ragazzo deciderà di riprendere il suo posto in prima linea nella battaglia per la salvezza dell'umanità.
Il doppiaggio è ancora ad altissimi livelli, l'**Encyclopedia** sempre molto interessante, e questa volta il gadget (nel primo video era una cartolina autografa di **Misato**) è il tesserino di identificazione di Shinji plastificato, moolto carino (speriamo che continuino a viziarci come hanno fatto finora: cosa si inventeranno la prossima volta?).
L'unico problema riguardo all'edizione italiana è la lentezza con cui escono i video, ma forse, ripatiamolo, vale la pena aspettare se poi il prodotto finale è quello che tutti abbiamo potuto ammirare. Che altro c'è da dire, è **Evangelion**, è bellissimo, vedetevelo! E' un imperativo categorico... *****



TEKKAMAN-Il cavaliere dello Spazio vol.1
Yamato Video -Yamato Serie-100 min.-32000 lire
Per tutti i nostalgici degli anni in cui i cartoni giapponesi invadevano tutte le reti senza temere nè censure nè proteste di genitori, ecco che la ***Yamato*** propone una delle serie più amate e meno riviste di quegli anni: **Tekkaman**.
Potrei finire qui la recensione, perchè sicuramente i potenziali acquirenti sanno di cosa parlo, ma per i più giovani, magari desiderosi di vedere una serie di cui hanno sentito parlare tanto, è d'uopo qualche altra informazione. La storia è ambientata in un prossimo futuro in cui l'inquinamento ha portato la Terra agli ultimi giorni di vita, il dottor **Amachi** è al lavoro per salvare la razza umana, cerca infatti di sviluppare un motore in grado di portarlo altre il sistema solare, ma i suoi esperimenti falliscono e lui muore a causa dell'attacco di una forza aliena.
Suo figlio **George** allora decide di vendicarlo e si impossessa di due precedenti invenzioni del padre: l'astronave Terra Azzurra e **Pegas**, un robot in grado di trasformare un uomo in un guerriero spaziale, un T**ekkaman**. Ma la trasformazione è molto dolorosa, e non è detto che **George** possa resistere troppo tempo in quello stato. Questo è il plot di base, oggi forse un po' vetusto, dateci un'occhiata se vi sembra interessante, ma non con lo spirito con cui si guarda un anime dell'ultima generazione (può essere un pregio o un difetto...). ***/****

RUMIC WORLD vol.1
Polygram Italia -Manga Video-60 min.-34000 lire
Non ho molto da dire su questo **Rumic World: Oltre le fiamme**. Premetto che non amo molto i lavori di questa autrice (tranne **Maison Ikkoku**), ed in particolar modo proprio non sopporto i **Rumic World**, quindi non posso che esprimere un giudizio negativo su questo prodotto: il design non mi piace ed è un pò vecchiotto, ma se amate la ***Takahashi*** può andar bene, e la storia è carina, ma nulla di più. Il viaggio temporale è come al solito trattato abbastanza coerentemente, ma le origini del ciondolo che lo permette non sono trattate, ed anche la storia d'amore è abbastanza improbabile ed inflazionata.
Come al solito l'adattamento ed il doppiaggio sono molto buoni (sono quelli di Granata)i, se vi è piaciuto il racconto disegnato acquistate quest'anime e non ne rimarrete delusi, altrimenti la ***Polygram*** ha decine di prodotti migliori (anzi, non mi viene in mente nulla di peggio).**/***

Legenda: *****capolavoro, ******ottimo, *****buono, ****discreto, ***mediocre, **pessimo

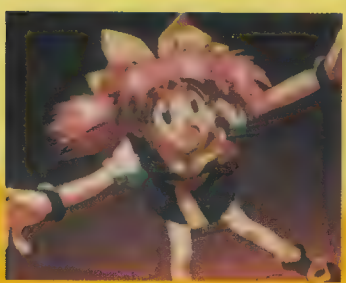
KO CENTURY BEAST III

La Serie di OAV

FOCUS ON ANIME ITALIA

Humans VS Beasts

LA RIVOLTA DEL



Immaginate che, in un futuro alquanto remoto dell'umanità, il pollo che tranquillamente razzola nel vostro pollaio possa evolversi geneticamente e diventare una sorta di animale antropomorfo; da un lato verrebbe a crearsi uno sgradevole scompenso genetico ma dall'altro... pensate alla felicità dei poveri bambini africani nel poter godere finalmente di economici "galletti amburghesi" delle dimensioni di un enorme tacchino da giorno del ringraziamento!!! Se da un lato, quindi, verrebbe a crearsi una sorta di ridicola guerra per la supremazia delle razze, gli schiavi, nel caso dei galletti amburghesi di cui sopra, invece di tenere occupati militari e prigioni potrebbero sfamare tutta l'umanità per molti anni... Mica Male!!! In un simile stato di cose fare prigionieri starebbe a significare un bel banchetto luculliano da organizare per la sera stessa e tutto ciò motiverebbe alla grande i soldati. Moltiplicate tutto questo per cinque o sei ed otterrete.. **KO Century Beast III**, uno dei più bei cartoni usciti tra il 1992 ed il 1995 e di certo uno dei miei personali pallini da sempre.

Nato sulla falsariga delle produzioni a metà tra il comico, il drammatico ed il satirico, produzioni tra cui possiamo tranquillamente annoverare anime storici come **Wataru**, a cui collaborò anche uno dei più famosi autori di **Ken il Guerriero, è NG lamune & 40**, **KO Century Beast III** racconta la storia di quattro insuperabili ed inseparabili guerrieri, ciascuno principe della propria stirpe, inpegnati nella lotta contro lo strapotere degli umani, gli ***Humans***, il cui intento è sbarazzarsi una volta per tutte delle loro genie ed impadronirsi del potere di gaia, un supercomputer proprio a causa del quale, nel passato (secondo gli autori di questa serie) fu possibile la fusione dei geni umani a quelli animali e la nascita , in questo modo, di nuove razze ibride. I ***Beasts*** (bestie) ovviamente sono gli ultimi arrivati sulla Terra, geneticamente parlando, quindi le loro differenti specie sono ben intenzionate a sopravvivvere e moltiplicarsi detronizzando la razza umana dal proprio ruolo di razza dominante del pianeta. In realtà tutto questo, però, lo pensano solo gli umani... a tutti gli effetti le ***Beasts*** rivendicano solo lo spazio che la natura e ***Gaia***, creandole, ha ritenuto che postessero occupare nella scala evolutiva.

Wan (bel nome per un protagonista) è l'eroe della vicenda, mezzo tigrotto e mezzo umano, **Wan** possiede le facoltà sensitive di un felino, la forza ed il coraggio della tigre, ed una fisionomia antropomorfa. Dal canto suo **Meimar**, protagonista femminile del gruppo di eroi di **KO Century Beasts III**, è metà umana e metà sirena e per questo vanta i poteri dell'acqua (**Wan** rappresenta i poteri della Terra); i suoi bellissimi capelli turchini le garantiscono un fascino raro tra i personaggi del genere. Altro maschio del gruppo è lo svitato **Bad Mint**, mezzo pollo e mezzo tacchino che, a me personalmente, ricorda moltissimo nel carattere il goffo ed impacciato *Geremia* di *Brisby ed il Segreto del Nihm*. Parlando un inglese decisamente squallidino e sgrammaticato (penalizzato in Italia perchè appiattito dal doppiaggio nostrano), **Bad Mint** è il seduttore del gruppo, l'unico suo difetto (a quanto dice lui, in realtà ne ha milioni) è quello di non sopportare il solletico nè tantomeno la propria forma animalesca infatti egli non adora trasformarsi nel pollo che è gradendo maggiormente la propria forma metaumana. Nella sua vita **Bad** non ha mai concluso con nessuna ragazza ma, instancabile, continua a provarci anche con le bambine, sperando che il suo fascino faccia presa almeno sulle giovanissime. A chiudere il gruppo c'è il buffo **Mekka**, principe delle tartarughe metaumane che avrà suo malgrado per lo più il ruolo di guardia dle corpo di colei che è la vera protagonista della storia... **Yuni**, una bimba dai capelli rosa e dallo spirito dolce che rappresenta il collegamento tra

LE BESTIE

WAN, MEIMAR, E BAD

gli ***Humans***, ***Gaia*** e le ***Beasts***.
Ella, inconsapevolmente, è l'elemento mancante a ***Gaia*** per potersi attivare e sprigionare il proprio immenso potere.E per questa ragione tutti vorrebbero averla. Gli ***Humans***, infatti, oltrechè cacciare le beasts per motivi banalmente razziali, vorrebbero ripigliarsi **Yuni** dopo che nel primo episodio proprio quest'ultima viene portata via (e perciò salvata dalle grinfie degli ***Humans***) dalle ***Beasts*** in fuga dal Quartiere generale degli ***Humans*** a cui erano state condotte...
Dopo la fuga delle ***Beasts*** dal quartier generale degli humans, inizia il viaggio dei quattro principi delle bestie e di **Yuni** alla ricerca del potere di ***Gaia***, il potere del quale pare essere l'unico sulla Terra in grado di rimettere al loro posto nella scala evolutiva gli umani.

KO CENTURY BEAST III

STAFF+CREDITS

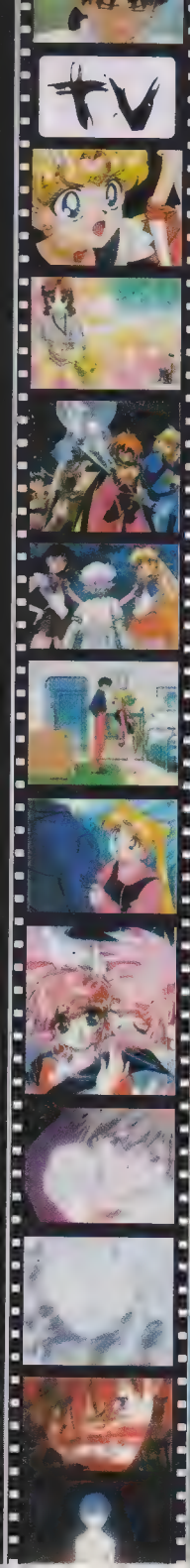
Titolo: KO Century Beasts III
Anno di produzione: 1992
Numero di episodi: 9
Durata: 30 minuti ciascuno
Copyright: Project B4-Movic-Sonyn Music Entertainment (Japan)
Da un'idea di: Project B4, Hiroshi Negishi, Rei nakahara, Satoru Akahori
Character design: Zero G Room
Su personaggi di: Takeihiko Ito
Mecha Design: Rei Nakahara
Guest designer allo studio costumi: Kosuke Fujishima
Idea generale: Satoru Akahori

In effetti ***Gaia***, il grande computer, questo potere lo possiede ed infatti fin da subito scopriamo che i nostri eroi, essendo gli eredi delle stirpi animalesche create geneticamente da ***Gaia***, possiedono un robot ciascuno (esclusi **Mekka** per ora ed, ovviamente, **Yuni**) che sfrutta proprio il potere di ***Gaia*** e si unisce agli altri due robot alleati andando a comporre un enorme robot da combattimento di nome **Shinrei**.
Azione ed umorismo si fondono alla perfezione in una storia di tutto rispetto che mescola elementi drammatici come la lotta per la sopravvivenza evolutiva ad altrettanti meno pregnanti ma maggiormente d'impatto come la battaglia tra robot super potenti in pieno stile *Dangaio*.
Perchè un fan dovrebbe vedere KO Century Beast III, recentemente uscito per ***Dynamic Italia***? Perchè a mio avviso, senza nulla togliere alle recenti uscite in OAV di questa casa, ovviamente, è uno dei migliori titoli proposti quest'anno, almeno sino ad ora!!
E l'avventura, comunque, non è ancora finita perchè i tre episodi sinora pubblicati (e raccolti in una sola cassetta, non dimentichiamolo) compongono solo la prima avventura delle bestie da guerra ideate da **Satoru Akahori**.
Le prossime avventure delle quattro bestie di cui sopra e vedranno impegnate in una guerra spietata contro gli ***Humans***. I paladini dei ***Beasts***, infatti, partono alla ricerca della leggendaria città di ***Atlas*** dove i tre robot guerrieri, danneggiati nella battaglia contro il malvagio **Bidan**, potranno finalmente essere riparati. Ma **Seagull**, nuovo capo degli ***Humans***, è sulle loro tracce e **Wan** e i suoi amici si trovano così a dover fronteggiare una doppia minaccia.

Da un lato sono attaccati dall'esercito degli ***Humans***, ma dall'altro anche dallo sconvolto **Bidan**, capo dell'esercito degli ***Humans*** nei primi tre episodi e poi destituito a causa del suo fallimento contro **Shinrei**. ***Gaia***, intanto , è sempre più vicina e mentre l'esercito degli ***Humans*** ed i nostri quattro paladini ***Beasts*** continuano la loro lotta, nuovi ed oscuri segreti si addensano all'orizzonte: **Seagull** è, in realtà, una ragazza, mentre compaiono all'orizzonte le emblematiche presenze di ***Gaia*** e ***Uranus***.

Bidan e **Bijo**, nel frattempo, continuano a dare battaglia all'impavido gruppo di **Wan** inseguendo i nostri strampalati eroii in ogni loro spostamento. Forza ragazzi che la guerra è oramai pressochè decisa... la domanda è chi vincerà!? Inutile dire che la risposta è nell'ultima videocassetta della serie prevista in uscita entro la Mostra di Lucca 1998, che si terrà l'ultima settimana di marzo (e lì vi attendiamo numerosi allo stand per un mare di sorprese).

Tutte le immagini sono © Project B4-Movic-Sony Music Ent.



LODOSS award

IL GRAN PREMIO DEI CARTONI IN ITALIA

VOTA IL TUO CARTONE ANIMATO PREFERITO E VINCI 10 ABBONAMENTI ANNUALI A LODOSS MAGAZINE!

REGOLAMENTO:

1-i voti devono riguardare cartoni animati trasmessi e/o pubblicati in videocassetta a partire dal 1997 (valgono anche quelle produzioni che hanno avuto più di una pubblicazione, come Maison Ikkoku o Giant Robot, purchè l'ultima versione sia stata diffusa nel 1997)

2-compilate in ogni sua parte il coupon di questa pagina e speditelo (anche in fotocopia) in busta chiusa a: Rock'N'Comics, via Cesare Battisti 90, 27100 Pavia.

NOME E COGNOME E N° DI TEL.

.....

Il migliore OAV:.....

Il migliore FILM:.....

La migliore serie TV:.....

Il mio personaggio preferito è.....

Slayers GUIDE

Slayers © Araizumi Kanzaka Kadokawa Shoten X

Le serie tv, gli OAV, i Film

Slayers

Sicuramente è stato uno dei maggiori successi della passata stagione televisiva (prima della sua sospensione per "motivi tecnici"), uno dei cartoni animati giapponesi più amati degli ultimi anni: divertimento, azione, ed una miscela esplosiva di sex appeal e belle ragazze sono gli ingredienti del fantasy animato di sempre, da poco tornato sugli schermi *Mediaset* per allietare tutti i manga fans italiani...
Inutile dire che stiamo parlando di "**The Slayers** (che potremmo tradurre in italiano come "I Massacratori" o "Gli Assassini" per dare un'idea), forse più conosciuto presso il grande pubblico con il nome di "**Un Incantesimo Dischiuso tra i Petali del Tempo**", cartone animato programmato abbastanza in sordina a partire dall'estate scorsa (ed attualmente in onda su Italia 1), nonostante nessuno se lo aspettasse, e non fosse stato nemmeno annunciato dai responsabili *Mediaset* (senza parlare poi del titolo assolutamente irriconoscibile, e della contemporanea messa in onda della seconda serie di **Rayearth**, con un titolo altrettanto "storpiato", è cioè l'incomprensibile "**Una Porta Socchiusa ai Confini del Sole**").

UN INCANTESIMO DISCHIUSO TRA I PETALI DEL TEMPO

Fantasy

Ma nonostante tutto Slayers si è guadagnato il posto che si meritava, ed a quanto pare il successo è stato notevole, lo dimostra il fatto che l'anime è ora nuovamente in onda, ed alla fine della seconda serie seguirà la terza (o almeno così dicono fonti sicure), e se anche l'interesse delle industrie di giocattoli è un buon indice per valutare quali cartoni siano più seguiti, beh, Slayers si difende alla grande, con caps, pupazzetti e via discorrendo (anche se non capirò mai il criterio con cui vengono scelti i pupazzini da importare, sembra quasi che scelgano coscientemente i peggiori! Voglio il pupazzetto di *Mokona*!)
E naturalmente, a completare il ciclo naturale del business, è giunto recentemente infine anche il manga, anche se con un adattamento che strizza un pò troppo l'occhio alla serie televisiva sna-turando il prodotto originale (e rendendolo in certi punti di difficile comprensione).
E' quindi certo che Slayers è stata la serie dell'anno passato che ha maggiormente colpito gli otaku (in senso buono) italiani, a parte forse *Sailor Stars*, abbiamo quindi deciso di riempire il vuoto di informazione che si cela dietro questo prodotto, vuoto causato in parte perchè un dossier esauriente su questa serie non è mai stato pubblicato (noi siamo stati forse i primi a parlarne per esteso con vari articoli che però trattavano solo della prima serie tv o della versione italiana), ed in parte perchè in effetti tra sigle strane poste dopo il titolo, OAV, film, serie tv e personaggi conosciuti o meno, gli anime dedicati a Slayers sono effettivamente numerosi e facilmente confondibili gli uni con gli altri.
Qui di seguito troverete i riassunti delle tre serie TV: la prima, la NEXT e la TRY, dei film: SLAYERS (movie), il RETURN ed il GREAT, e della serie di OAV, ovvero la SPECIAL, con il commento di ***HAJIME KANZAKA***, che poi sarebbe lo scrittore di romanzi che ha dato vita a questi personaggi, nonchè il supervisore delle serie ed il cosceneggiatore. Per orientarvi meglio trovate poi qui di seguito una breve scheda dei personaggi:

-RINA INVERSE
Questa cacciatrice di tesori e maga suprema è anche una "***dragon spooker***". Le specialità di **Rina** sono magie basate sulla luce, magia nera e vari incantesimi che causano danno incendiario. E' abbastanza bassa per la sua età, nonostante l'enorme quantità di cibo che divora.

-AMELIA WIL TESLA SEYRUUN
Questa adolescente è un'acrobata e una maga, vorrebbe diventare un'eroina. E' molto gelosa e specializzata nella magia bianca, anche se non disdegna il lancio di una piccola palla di fuoco.In pratica è più o meno l'antitesi di **Rina**.

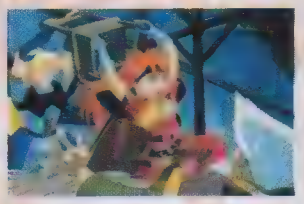
-GOURRY GABRIEV
Questo maestro di spada è il possessore della leggendaria*Spada della LUCE*. Valente ed estremamente competente guerriero, **Gourry** è, sfortunatamente, non molto intelligente. Il suo compito primario e di bilanciare il lato più leggero e comico dell'anime...dopo averlo visto capirete che **Slayers** non è una serie seria.

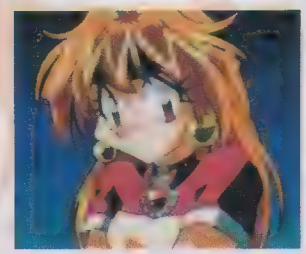
-ZELGADIS
Quando era un ragazzo, **Zelgadis** venne trasformato da **Rezo** nella sua attuale forma non umana. Descritto come una chimera, che in questo universo sembra essere in parte umana, in parte golem ed in parte demone, **Zelgadis** crede che **Rezo** sia suo nonno o suo bisnonno. **Zelgadis** è un maestro nell'uso della magia shamanica

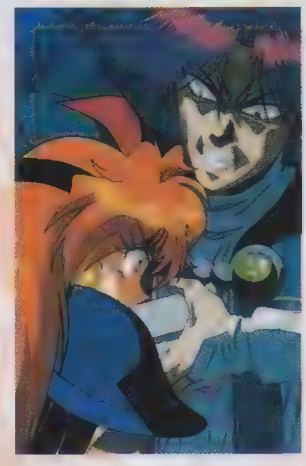
-NAGA La MAGA
Questo esplosivo personaggio fa la sua comparsa negli OAV e nei film e grazie al suo aspetto prorompete (le, ehm... Tet..) ed i suoi poteri magici diventa l'inseparabile compagna-rivale di Rina

Parla

Slayers







STORIA

Dopo i primi episodi RINA, la maga e GOURRY lo spadaccino incontrano REZO il prete rosso, chiamato "santo". REZO desidera possedere una statuetta contenente Orhilacon in possesso di RINA. Grazie a quest'oggetto egli desidera resuscitare il demone Shabranigdo, in modo che questo possa restituirgli la vista (REZO era cieco). Davanti allo spaventoso mostro si trovano RINA, GOURRY e ZELGADIS, ex-servitore di REZO e potente mago esperto in magia bianca, e riescono ad avere ragione di lui solo dopo un combattimento mozzafiato terminato con un GIGA-SLAVE, un incantesimo proibito dalla potenza devastante, potenziato dalla spada magica di GOURRY, la SPADA di LUCE. La serie continua con l'arrivo di un nuovo personaggio, AMELIA, apprendista maga e "paladina" della giustizia. Ma qualcuno ha messo una taglia sulla testa di RINA, GOURRY e ZELGADIS, dopo vari episodi il gruppo incontra il nuovo nemico che vuole la morte dei nostri amici. E' ancora REZO, ma questa volta si tratta di un clone ancora più forte dell'originale. Nel corso del combattimento con quest'ultimo RINA se la vede davvero male, ed arriva a sfiorare la morte. Alla fine la i nostri eroi trionfano grazie ad un aiuto esterno che fornisce una spada in grado di eludere le difese del redivivo monaco rosso.

Commento HAJIME KANZAKA (autore)

La prima serie..."Era il mio primo lavoro in questo campo, quindi ero molto commosso". Solo questo? Come sono banale! Non e` neanche un commento! AH, mi ricordo che "SLAYERS" non era trasmesso nella mia zona, ed ero triste perche` i miei non conoscevano il mio lavoro"

Slayers 1

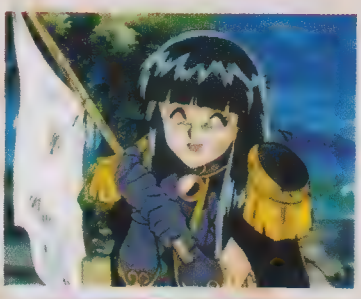
Slayers Next

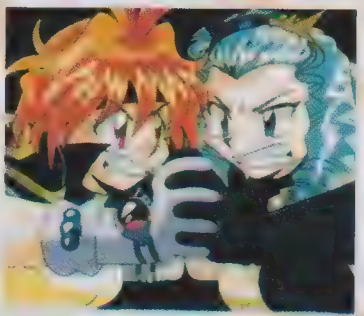
STORIA

Come sempre RINA e i suoi amici sono in viaggio... Ma questa anche questa volta fin dai primi episodi appaiono nuovi personaggi: abbiamo MARTINA, una ragazza ostile a RINA fin dal primo episodio, ma molto simpatica e divertente, e XEROSS, un tizio misterioso ma molto, molto potente, spesso aiuta il gruppo dei nostri eroi, ma non si capisce se in fondo sia un amico o un nemico. Nel corso di alcuni episodi autoconclusivi o di piccole saghe in due o tre parti, RINA e gli altri si accorgono che i demoni stanno tramando qualcosa di grosso, e due di loro arrivano ad attentare perfino alla sicurezza del regno di SEIRUN, protetto da potenti barriere magiche. Il vero scopo dei demoni appare chiaro solo verso la fine, il demonio FIBRIZO desidera risvegliare L.O.N., il re del caos (più potente di SHABRANIGDO), tramite i poteri di RINA, ed in seguito distruggere il mondo. Naturalmente i nostri eroi trionferanno ancora, ma solo dopo una serie di durissimi combattimenti.

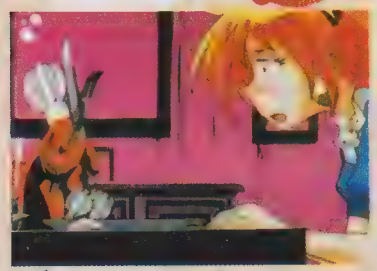
Commento di HAJIME

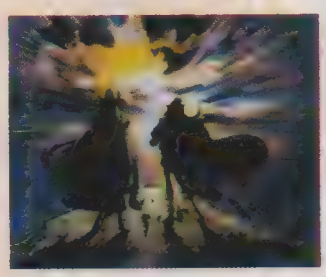
Anche questa serie non era mandata in onda nel mio paese ed io ero triste. FINE. Scherzo...Già, parliamo del personaggio originale: MARTINA. Avevo sentito dire che lo staff stava creando una ragazza aggressiva, perciò dissi: "Allora i capelli dovrebbero essere a rollino verticale, così si fa in questi casi!". E così si fece... e io che l'avevo buttata lì...





Slayers



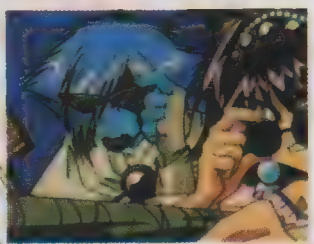


STORIA

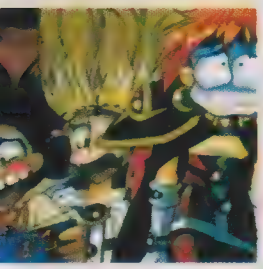
Praticamente all'inizio della serie appare FILIA, sacerdotessa del Re Dragone, davanti a RINA, che dopo la sconfitta di FIBRIZO se stava tranquilla e serena (!?). FILIA aveva saputo che il mondo era in pericolo dall'oracolo, e giudicò che il salvatore doveva essere un umano. Chi poteva essere più adatto di RINA che aveva già più volte salvato il mondo dalla distruzione. Poco per volta la profezia si avvera, e si scopre che il pericolo è incarnato da DARKSTAR, una creatura di un altro mondo che sta per entrare nel nostro. Ma ormai è tardi, e l'unico modo per sconfiggerlo è trovare 5 particolari armi in grado di arrecargli danno. La ricerca parte subito, e solo dopo mille peripezie il gruppo di avventurieri porta a termine la missione, ed ormai DARKSTAR è alle porte. Ancora una volta la giovane RINA, GOURRY, AMELIA, ZELGADIS si trovano a dover combattere una battaglia di importanza capitale per il mondo intero, ma questa volta anche FILIA è con loro.

Commento di HAJIME

Lo staff si è sforzato ancora più di quanto aveva fatto per la serie precedente. Tutti hanno sudato veramente sette camicie. Questa volta la storia era originale, quindi dovevamo mettere tante spiegazioni, il lavoro è divenuto più serio. Ma in cambio lo staff ha messo piccoli scherzi e gag qua e la`.



Slay



RINA IN ONDA

Rina Inverse, la protagonista della nostra storia, subisce diverse trasformazioni nel corso delle tre serie televisive, arrivando alla piena maturazione negli ultimi episodi della serie TRY (che, come le altre serie televisive, è composta da 26 episodi da 20 minuti circa).

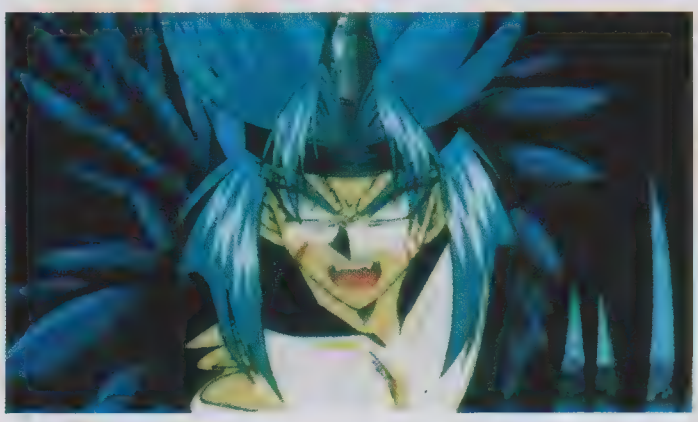
La RINA che conosciamo attraverso la serie TV ha un'età più avanzata rispetto a quella delle altre serie di OAV e ai film.

La Rina insolente e molto giovane che si vede negli SPECIAL viene in televisione ad avere un carattere più adulto, mitigato da una certa maturità, e seguendo le puntate si possono cogliere la sua delicatezza e la crescita interiore.

La prima serie rappresenta una RINA di 16 anni sfrontata, allegra, senza freni, forse avida, ma mossa da una grande generosità e lealtà verso i compagni. Nella seconda serie possiamo vedere invece una RINA più "introspettiva", che comincia a pensare all'amore.

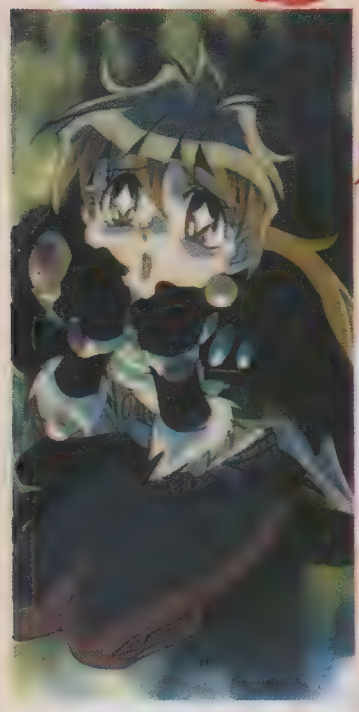
Nella terza serie RINA va ancora oltre e ci fa vedere l'aspetto di una ragazza complessa, con un enorme bagaglio emozionale, che addirittura arriva a diventare sfuggente e sfuggevole nel corso della serie (verso la fine soprattutto).

Ma noi la ammiriamo e la apprezziamo anche per questo...



...ers Try 3

Slayers



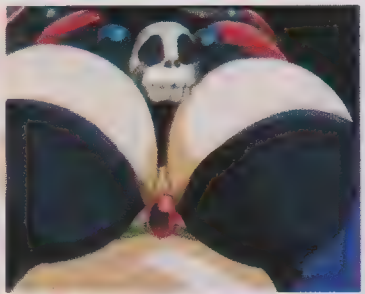
Slayers

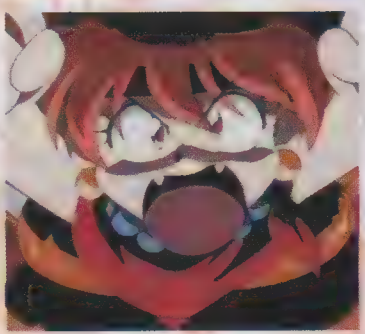
STORIA Special 1- Il Terrore del Progetto RIMERA
Il mago DYOL chiede aiuto a RINA nei suoi studi sulla chimera. La ricompensa è buona, ma in realtà il mago desidera usare la ragazza stessa come sostanza per la chimera. DYOL viene rapidamente battuto, ma quest'ultimo ripiega sul progetto di riserva: utilizzare NAGA, e dall'esperimento escono ben 10 NAGHE!

Commento di HAJIME
NAGA mi faceva paura. Come all'originale, non abbiamo illsutrato la fine delle NAGHE. Forse sono finite in una scatola ed abbandonate in mezzo ad una strada con il messaggio: "Mi chiamo NAGA, prendetevi cura di me"...

STORIA Special 2- La Cavalleria di JEFLY
Ancora una volta NAGA ha portato guai. Desidera affascinare il giovane JEFLY, il figlio un pò troppo viziato di un ricco nobile. Ma questo vuole fare conquiste e prodezze prima di entrare nell'ordine cavalleresco. RINA è estranea alla vicenda, sarà GIOSEFINE a coinvolgerla forzatamente. Ed iniziò il terrore...

Commento di HAJIME
Questa volta a farmi paura è stata GIOSEFINE. Alla fine diventa un vero film dell'orrore. Anche il codardo JEFLY mi sta simpatico. Sì, conosco una creatura che lo ricorda...



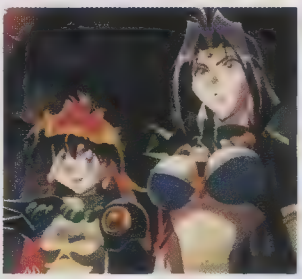


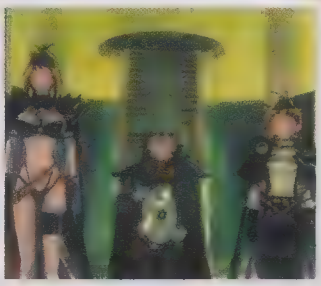
Special 1-3

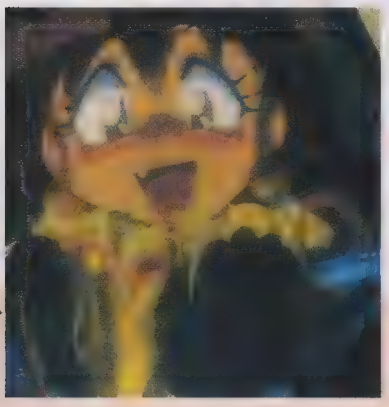
STORIA Special 3- Specchio, oh Specchio
RINA e NAGA accettano il compito di recuperare uno strumento magico chiamato Shadow-Reflector. Le due individuano e seguono subito il ladro LAGAN. Eliminando i vari ostacoli, raggiungono facilmente alla grotta del malvivente. Assillato, LAGAN usa lo Shadow-Reflector e crea una copia di RINA e di NAGA. Le copie hanno un potere incredibile... ed il carattere completamente opposto a quello dell'originale.

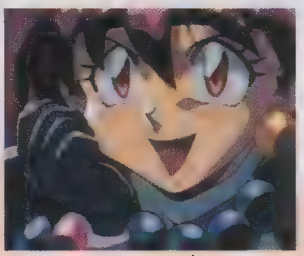
Commento di HAJIME
Lo spirito della storia originale è stato trasportato appieno nell'anime. Il doppiaggio della RINA-falsa e della NAGA-falsa era eccellente.

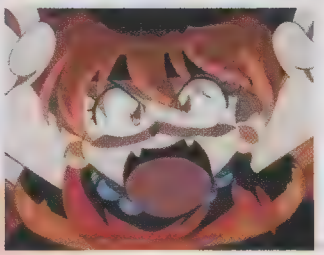
RINA negli OAV
Il Commento di HAJIME
La RINA degli OAV è lo stesso personaggio dei film, ma sento di poter dire che l'OAV è più fedele all'originale.
I 3 OAV hanno lo stesso tema in comune: il "terrore". Nei vari episodi c'erano personaggi più o meno terribili, sto parlando di: le 11 NAGHE, GIOSEFINA e le copie di RINA e NAGA, tutti personaggi veramente preoccupanti !



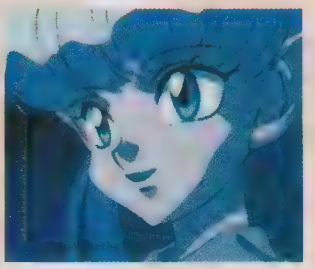


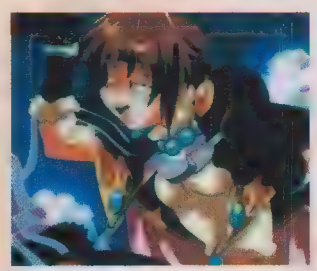






Slayers





STORIA FILM 1: SLAYERS The movie

RINA è andata con NAGA all'isola di Mipros, chiamata anche "isola promessa". Su quest'isola RINA riceve una richiesta dal grande saggio RAUDY, e si reca ai resti di Erun-Goash, al cui interno la ragazza incontra il demone JOYROCK, che modifica il destino dell'isola da tempo immemore.

RAUDY, a rischio della sua stessa vita, manda RINA nel passato, in modo che lei fermi il JOYROCK di molti secoli fa. Naturalmente la giovane maga trionfa ancora una volta. Ora la storia di Mipros comincia ad incamminarsi lungo la vera strada...

Commento di HAJIME

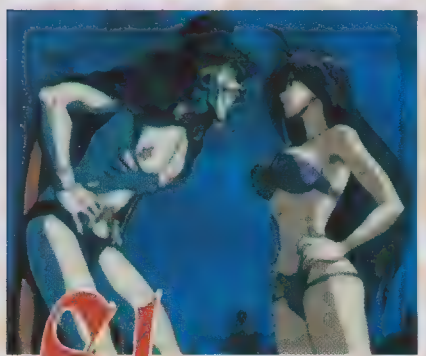
Un fantasy ortodosso, niente di male. L'amore fra un ragazzino umano e una giovane elfa, il demone che attacca il villaggio degli elfi, tutto regolare... Ma fra questi piccoli fidanzati, GAURY può essere l'antenato di RAUDY, ma MERLEAN è un'elfa, la durata della sua vita è troppo diversa, quando un uomo è adulto, un elfo è ancora bambino... spezzare in questo modo l'amore è un delitto.

STORIA FILM 2: SLAYERS RETURN

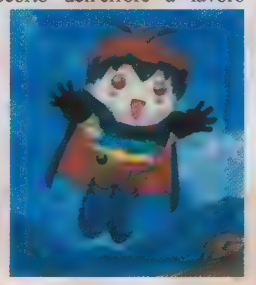
RINA e NAGA al solito sono sempre in viaggio quando incontrano una ragazza, SALINA, che chiede loro di salvare il suo villaggio. Quando sente il nome del villaggio: BIAZ, RINA sorride sotto i baffi, infatti ha sentito dire che proprio a Biaz è nascosto il tesoro degli elfi. Appena arrivate, le due liberano il villaggio senza troppe difficoltà. La società segreta Twein, che occupava il villaggio, era una associazione con solo due componenti, ed ora RINA ha trovato un oggetto misterioso, forse il tesoro. Ma RINA ancora non sa che in realtà il tanto agognato lascito degli elfi, altro non è se non un mostro imprigionato da tempi remoti.

Commento di HAJIME

Ho scritto io la sceneggiatura di quest'anime. Penso di aver contato troppo sui dialoghi per spiegare gli avvenimenti. E` una cattiva abitudine che mi porto dietro da quando scrivo romanzi. Se stavo più attento poteva uscirne un prodotto migliore... ma mi sono accorto dell'errore a lavoro completato...



Slayers Films



STORIA FILM 3: SLAYERS GREAT

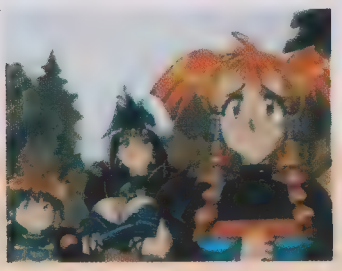
RINA e NAGA arrivano nella città dei golem. Storner, e salvano LAIA da un golem pazzo. Il padre di LAIA, GARIA, è un famoso artigiano di golem, spesso in lite con il figlio, HYUI. I due decidono di allearsi uno con GRANION e l'altro con HIZEN, i due signori in lotta per il controllo dell'intera città. Un golem construito da GARIA ed uno costruito da HIZEN si sfideranno, ed il signore rappresentato dal golem vincitore governerà Storner. A proposito, all'interno dei golem, per alimentarne la potenza magica, ci sono RINA e NAGA...

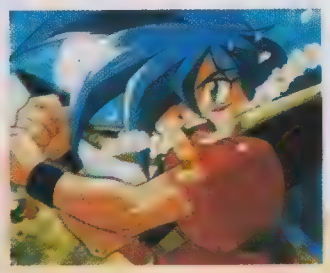
Commento di HAJIME

Questa volta avevo scritto la sceneggiatura pensando: "Come diventerà in animazione?". Il risultato è stato una storia molto stupida, ed è OK! Nel senso che lo si può guardare senza pensare troppo, è il piu` "SLAYERS" dei 3 film.

RINA nei film

La RINA dei film corrisponde a quella della serie "SPECIAL". Eta`: 13anni!! Il volume del petto non cambia di molto, ma, a parte questo, paragonandola con la RINA della serie TV, apparentemente sembra piuttosuto matura...Forse perchè viaggia da sola, ed anche i gesti sono simili a quelli di un'adulta. Ma il comportamento è abbastanza infantile (a parte gli eccessi).





乱 GREEN R

In questo periodo **Dynamic** sembra iperattiva, più o meno come ogni casa del settore, e quasi ogni mese arrivano annunci di nuove uscite, tra cui si distinguono soprattutto opere di grosso calibro quali *Evangelion*, *Tenchi* o *Dragonball*; soprattutto sembra ormai che il sodalizio con **Pioneer**, che già ci ha regalato **Tenchi** ed **El-Hazard**, per citare solo i nomi più illustri, sia ormai consolidato, e quindi è lecito attendersi prima o poi la pubblicazione di quasi tutti i prodotti di questa casa. Tra l'altro la **Pioneer** è abbastanza famosa per realizzare opere generalmente con un alto livello qualitativo, almeno per quanto riguarda gli aspetti tecnici, e l'arrivo in massa delle sue produzioni non può che allietarci tutti. Una delle opere probabilmente meno conosciute di questa casa è proprio "**Green Legend Ran**", sul quale credo che in Italia sia stato pubblicato solo un articolo qualche mese fa su **Ace**, ed è un vero peccato, perchè in verità **Ran** ha le carte in regole per essere considerato un ottimo anime, e meriterebbe un pò più di considerazione.

Il giovane **Ran** è un ragazzino scavezzacollo, che mi ricorda moltissimo il Conan di ***Miyazaki***, e vive in un futuro molto lontano nel tempo, ed abbastanza grigio. Si narra che 300 anni prima dell'inizio della storia la razza umana sia stata sconfitta e quasi sterminata, insieme alla maggior parte delle specie viventi della Terra, da una sconosciuta razza aliena, che ha prosciugato il nostro pianeta dall'acqua, vitale per ogni organismo. Fortunatamente l'estinzione dell'uomo è stata evitata grazie all'arrivo di sei strani oggetti dal cielo, chiamati in seguito "***Holy Mother***" i corpi sconosciuti iniziarono a produrre ininterrottamente acqua, e rappresentarono la salvezza dell'umanità. Naturalmente questi grandi massi dotati di un cristallo in prossimità della cima sono divenuti nel corso del tempo vere e proprie divinità, adorate da un gruppo di fanatici, che si arrogano il diritto di distribuire il li quido vitale, ed in virtù di questo potere hanno creato una specie di governo armato chiamato ***Rodo***. Tra gli uomini poco per volta sono ritornati i vecchi conflitti, soprattutto nelle zone vicine alle **Madri**, e chiamate "***Green***" per le presenza di acqua, e quindi di vegetazione (poca), tra Rodo e

LEGEND RAN

gente comune. A completare il quadro si inserisce il gruppo ribelle ***Hazzard***, sempre in conflitto con ***Rodo***, che desidera scoprire il segreto delle ***Holy Mother*** custodito dalla minoranza al potere.
La zona in cui vive **Ran** (la ***Green 1***) è una sorta di città situata nel mezzo di un deserto, il colore predominante è il rossiccio della sabbia, e la popolazione, benchè tutto sommato non corre il rischio di morire di fame o di sete, è sostanzialmente succube del dominio di ***Rodo***; i giorni si susseguono tutti simili, tra il canto di qualcuno che ancora invoca la pioggia, le distribuzioni di acqua, e le occasionali schermaglie tra ribelli e gruppo al potere. **Ran** è un orfano, e vive insieme al nonno (non quello vero), ma passa la maggior parte del tempo a correre per le vie della città o tra i tetti, alla ricerca di qualche novità o curiosità, ma di solito non c'è molto da vedere, quindi, non appena gli si presenta la fortuita possibiltà di unirsi al gruppo ***Hazzard***, non ci pensa due volte e subito si aggrega ai ribelli. Trai suoi nuovi amici conosce anche una ragazza dai capelli blu molto affascinante, si chiama **Ayra**, e per il gruppo è molto importate, infatti talvolta ha delle strane visioni, e si pensa sia in grado di comunicare con le ***Holy Mother***, ma queste sue caratteristiche rendono importante la sua presenza nei pressi di ***Green 5***, ove si trova la più imponente costruzione aliena. **Ran** non può che seguirla, e forse avrà anche la possibiltà di vendicare l'insensata morte di sua madre, coinvolta in una sparatoria davanti ai suoi occhi quando lui era ancora molto piccolo.
Green Legend Ran è caratterizzato da scene di azione molto dinamiche e da un character design che si avvicinano molto al già citato **Conan**, e rendono l'opera molto appetibile, anche la storia è interessante ed abbastanza originale, e l'ambientazione è molto curata. Ho apprezzato molto le tinte pastello e gli sfondi sfumati con le ***Mother*** che spuntano dal terreno, è tutto molto surreale, con l'enigmatico e disarmante deserto presente ovunque, e il plto di base, forse un pò ecologista, da vita ad una storia molto suggestiva e carica di phatos. Credo che ognuno si sia fatto un'idea di com'è questo Green Legend Ran, quindi, se vi sembra interessante, fateci un pensierino, potreste trovare un inaspettato tesoro.

RAN STAFF

Direttore:
SATOSHI SAGA
Sceneggiatura:
YU YAMAMOTO
Character design:
YOSHIMITSU OHASHI
Mechanical director:
HISASHI EZURA
Art director:
KEN ARAI
Sound director:
YASUNORI HONDA
Musiche:
YOICHIRO YOSHIKAWA

Recca No Hono

Azione targata Shogakukan

Il Guerriero delle Fiamme

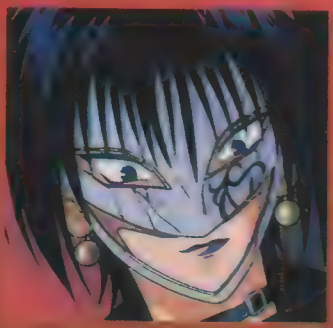
Rekka no Hono, ovvero la ***Fiamma di Rekka***, è una di quelle produzioni recenti che hanno travolto le reti televisive nipponiche rilanciando il genere dei cartoni di combattimento tra i più giovani. Del fumetto relativo abbiamo parlato abbastanza ampiamente qualche numero fa (non ricordo esattamente quale, sorry) ed ecco a eccoci qua a fare il punto su quella che è la versione TV di questo famoso fumetto made in ***Shogakukan*** e curato dal novizio ***Noboyuki Anzai***, maestro di realismo e nella rappresentazione di personaggi bellissimi.

Il fumetto racconta di grandi sentimenti umani e di colpi mentali scagliati da personaggi per le più magari in che cercano di [illegible] i propri rivali ed i propri ricordi di sogni nel caso del nostro **Rekka**, per esempio, che di questa storia è il protagonista, egli intende difendere strenuamente la sua protetta e diventare così un grande amico... e per farlo tenterà veramente qualsiasi cosa.

La serie televisiva di **Rekka no Hono** è veramente interessante, almeno quanto lo è il fumetto a lei ispirato.

Parzialmente simile nel design all'opera famosa con il nome di **Fushigi Yuugi** uno shojo di ampio respiro edito anch'esso in casa **Shogakukan** (*Lodoss magazine numero 9*), **Rekka no Hono** vanta una cast realizzativo veramente intrigante: la direzione è stata curata da **Nobuyuki Abe**, un nome decisamente noto nel mercato delle serie TV, il design, dal canto suo, spetta a **Mari Kitayama**, una donna dal grande fascino e dal tratto

Rekka No Hono



attentato) indagando che è riuscito a portare in animazione al meglio la serie a fumetti di cui sopra. La musiche sono state curate da **Yasuke Honma**, anche se proprio **Honma** ha molto lavorato il lavoro meno convincente della serie perché le musiche, a mio avviso, non sono all'altezza né dell'ambientazione né dell'umorismo della vicenda.

Per quanto riguarda la storia c'è da dire che l'autore, già creatore **Abe**, ha voluto mantenere i più possibile simile alla storia della versione a fumetti (sempre che **Abe** non sia una persona/mo utilizzato per nascondere il cognome **Anzai** (infatti non è comune il nome Nobuyuki tra i nipponici). Tutti i personaggi sono stati ripresi al meglio, sia i buoni che i cattivi della storia. Un grande lavoro di sceneggiatura è stato fatto per la maggior parte della serie/trasposizione TV (come capita nel fumetto a partire dal volumetto 4) privilegiando gli scontri di uno contro gli altri in una mortale battaglia che sembra inevitabile per la grande violenza che scatenano (anche che in Giappone si sparizzano alla grande senza chiedere mai a nessuno).

Rekka no Hono è una serie di combattimenti che gode di ottime animazioni ma, soprattutto, di una spettacolare caratterizzazione dei personaggi principali. **Rekka** è un guerriero dai grandi poteri in grado di sfruttare, facendolo fuoriuscire dalla sua mano, il potere del fuoco (da qui il titolo **Hono** che significa Fuoco). Serio e compassato, **Rekka** sfrutta le migliori occasioni ma pecca in esuberanza. Contraddistinto da una dose un po' troppo elevata di furia devastatrice perde un po' troppo spesso la bussola uscendo dai gangheri... ed allora si che sono guai per i suoi avversari.

La speranza è che questa serie arrivi presto nel nostro paese, magari in versione Home video (perché il sangue va detto che non manca) e che tutti i fans italiani possano gustarsi le prodezze del valente **Rekka**... di certo il ninja più prestante del Giappone.

Pubblicato sulle pagine del settimanale **Shonen Sunday** di *Shogakukan*, **Rekka no Hono** è di certo il fumetto più atteso trasposto in animazione dell'anno. Le sue belle ed inquietanti atmosfere, i suoi personaggi ed i suoi combattimenti senza quartiere hanno reso famosissimo questo fumetto di **Anzai** oramai giunto al dodicesimo volumetto ed attesissima la sua trasposizione TV. Cedo comunque la parola alle immagini, che saranno sicuramente sufficientemente eloquenti da farvi comprendere le mie parole e quanto questa serie sia ben fatta.

Tratto da Immagini presso © Anzai Shogakukan Inc. Toei Animation

TORINO COMICS

Torino Esposizioni
Via Petrarca, 35

21-22 MARZO 1998

PERSONALE DI
LUCIANO BOTTARO

PERSONALE DI
GIORGIO REBUFFI

PERSONALE DI
ALEX TOTH

MAKING OF
LA FRECCIA AZZURRA

PUNTO
INTERNET

TEX

IN COLLABORAZIONE CON
LUCCA COMICS
PUNTOZERO
Vittorio Pavesio Productions
UN OSPITE D'ECCEZIONE
WILL EISNER

con il patrocinio di:
Comune di Torino
Provincia di Torino

SALONE E MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
Tel. 011/43.33.504 - Fax 011/43.33.797

ROCK'N'COMICS

Per chi è interessato all'apertura di un nuovo punto vendita "Rock'N'Comics" mette in atto l'

OPERAZIONE FRANCHISING

Avrai la sicurezza e la garanzia di un marchio nazionalmente riconosciuto come sinonimo di fumetti, videocassette, CD, videogames, gadgets ed altro ancora... o sei con o sei out!!!

INOLTRE...

Avviso importante a tutte le librerie!!
E' scattato il piano

ROCK'N'COMICS POINT

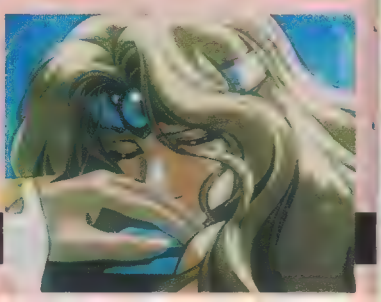
Per qualunque informazione telefonateci o faxateci allo:

0382/538274

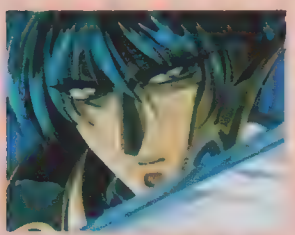
Rayearth

Allora gente, sono chiamato ad illustrarvi una delle produzioni più recenti del mercato nipponico attualmente in auge (molte delle riviste "che contano" hanno dedicato a questo titoloalmeno una copertina in questi ultimissimi mesi)... Dalle immagini avrete sicuramente già capito di cosa sto parlando: ci occupiamo oggi della nuova serie di OAV di **Rayearth**, che sembra mooolto interessante. In Italia dopo il passaggio televisivo questo anime è divenuto abbastanza famoso, e mentre la ***Yamato*** si appresta a proporci la versione home video della serie non censurata, il gruppo **CLAMP** continua a riscuotere in Giappone un enorme successo, considerando che tra **X**, **CLAMP Gakuen Tanteidan**, **Card Captor Sakura** ed adesso anche il remake di **Rayearth**, praticamente le si vede dappertutto, e sempre in testa alle classifiche di gradimento (beh, a me non dispiace).

Comunque tornando a noi per ora le notizie in mio possesso non sono numerosissime, ma sufficienti per iniziare a creare una certa aspettativa (e non sbavate troppo!) tra i fan di questo gruppo di sole donne (lo sapevate che il nome **CLAMP** deriva da una nota marca di patatine?). La storia di questa nuova serie si svolge non più nel magico regno di ***Cephiro***, bensì tutti i simpatici e ridenti villici hanno preso armi e bagagli e si sono trasferiti sulla Terra, o meglio, a Tokyo, beh, in realtà non è che tutta ***Cephiro*** si sia trasferita (ci mancherebbe), ma in pratica tutti i personaggi importati sono giunti sul nostro amato e pluridevastato pianeta (che poi per loro sarebbe "l'altro mondo"). Naturalmente tutti godono di un completo restyling dei vestiti e di ammen-

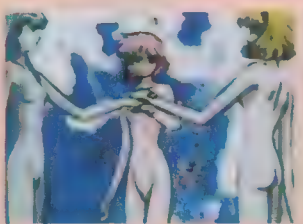


nicoli vari (la roba vecchia puzzava), ed in certi casi si nota anche un aumento di età, per esempio **Clef** è diventato più grandicello (ma non aveva già 700 anni!?), e con il ciuffo "ribelle" di capelli, e lo stesso dicasi per **Emeraude**. Anche le tre eroine della situazione, ovvero **Hikaru, Fu** e **Umi** sembrano più mature ed indossano per l'occasione un vestito che ricorda un pò quello di una suora (ed il loro look non è niente male...), e con loro anche i Mana guerrieri hanno cambiato veste estetica in versione "robottone", inoltre i tre ***Magic Knight*** hanno deciso di fare il grande salto e di pilotare i rispettivi aggeggi completamente nude! (Naturalmente, non essendo un anime erotico, il tutto è sempre molto casto, insomma per intenderci: nessun particolare anatomico scabroso!). Tutta la vicenda si svolge nella Tokyo del presente (tra *Tokyo Babylon, X,* ed ora *Rayearth*, credo che le **CLAMP** abbiano una passione per questa città), dove sembrano confluiti tutti i vari personaggi ed anche alcune strutture di Cephiro, si può pensare ad una specie di teletrasporto "di massa", è da segnalare anche la presenza di **Zagart**. Per quanto mi è dato di sapere la storia è infatti una specie di versione "alternativa" della vicenda originale, quella con **Emeraude** inprigionata dal gran sacerdote, in modo da soddisfare sia gli amanti della serie, sia coloro che ne avevano criticato l'anime, ritenuto troppo "libero" rispetto alla vicenda originale sia per storia che per disegni. A quanto pare questa volta si è badato ad ogni particolare, e la realizzazione sembra veramente galattica, con effetti speciali e combattimenti di prim'ordine, inoltre si è cercato di dare un'impronta più seria e drammatica alla vicenda, ed il risultato sembra essere all'altezza delle aspettative. Insomma, fans "CLAMPici" di tutto il mondo unitevi, perchè questi OAV sembrano davvero gustosi e, se tanto mi da' tanto, presto li vedremo in italiano in videocassetta...



In queste pagine, alcuni fotogrammi tratti dalle prime due puntate degli episodi in home video. Vediamo qui il risultato del restyling grafico dei personaggi e degli ambienti..

Tutte le immagini sono copyrigth © CLAMP-Kodansha- Deutsa YTV - MS Polygram Video



Rock'n'Comics

Conoscete il mercato dei videogiochi?

Vorreste ampliare le vostre conoscenze in campo videoludico?

Volete sapere qual è la fumetteria più vicina a disporre di videogiochi nipponici?

... SÌ...

La soluzione è semplice:

Gameplay1

IL MEGLIO DEI VIDEOGIOCHI NIPPONICI

Il modo migliore per essere i migliori

AD APRILE

EXPOCARTOON

14/17 MAGGIO 1998

FIERA DI ROMA

Insegui le Bolle della tua Fantasia

ORARI D'INGRESSO
giovedì: 10.00-20.00 - venerdì: 9.00-20.00
sabato: 9.00-21.00 - domenica: 9.00-20.00

TARIFFE BIGLIETTI D'INGRESSO
giovedì, venerdì: intero Lire 12.000, ridotto Lire 10.000
sabato, domenica: intero Lire 14.000, ridotto Lire 11.000

TESSERA D'INGRESSO
Valida per una persona. 1 ingresso al giorno per 4 giorni: Lire 24.000

Per maggiori informazioni telefonare al numero 06-541.37.37
E-mail: comicart@mix.it - URL: http://www.mix.it/utopia/expocartoon

COMIC ART

Il Messaggero

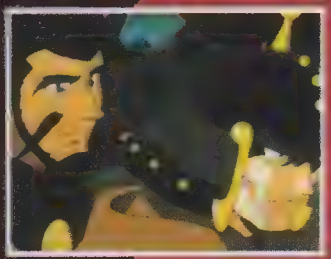
Alitalia

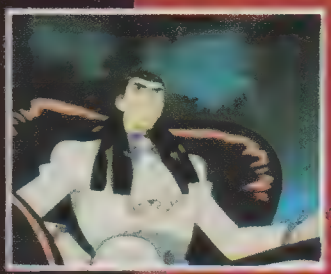
EXPO CARTOON

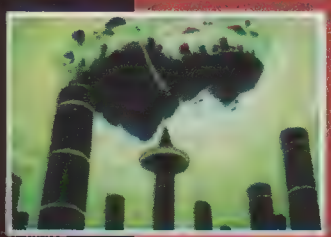
MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
DEL CINEMA D'ANIMAZIONE
E DEI GAMES

CON IL PATROCINIO DELLA REGIONE LAZIO, DEL COMUNE DI ROMA, DELL'UNIVERSITÀ DI ROMA E DI IMMAGINE CENTRO STUDI ICONOGRAFICI

GIANT ROBOT







Giant Robot

Giant Robot

Giant Robot

Giant Robot

vamente se preceduta da un bell'avvertimento scritto in caratteri cubitali ed inserita in un volume proprio intitolato **LA FINE DI EVANGELION**, come è stato per lo speciale Angel Observer. Il **Lodoss Speciale numero 2**. **La Fine di Giant Robot** è una po' come la chiusura di una esperienza che ha avuto inizio in primavera che altrettanto ha dato ai suoi ragazzi estimatori. Infatti, in questa sede, ricordo che a primavera del 1992 diede **Giant Robot** all'animazione: più di [illegible] sulle sue stesse orme, anche [illegible] lanciato questa serie **Maps** [illegible] dal sapore [illegible] (almeno per il design) ispirate [illegible] Le [illegible] della *Gakken*. **Super Atragon** di recente [illegible] proprio sull'onda del successo del nuovo [illegible] da parte di *Manga Manic Italia* del Robot Gigante più famoso della storia (che a sua volta è un remake a cartoni animati di una famosa produzione live degli anni 60 e dell'omonimo fumetto del papà di **Babil Junior**, **Giant** e **Sally la** [illegible] senza che facciano la loro comparsa anche alcuni personaggi [illegible] **Albert** (per tutti) e non vanno certamente dimenticati gli OAV di **Yamato 2520**, che pur tanto simili alla serie che ha reso famoso [illegible] **Leiji Matsumoto** tra i fans [illegible] sopra.

Giant Robot, pur molto copiato, è unico nel suo genere... un anime ricco di pathos, pieno di azione, di poesia, di eroismo e di comicità

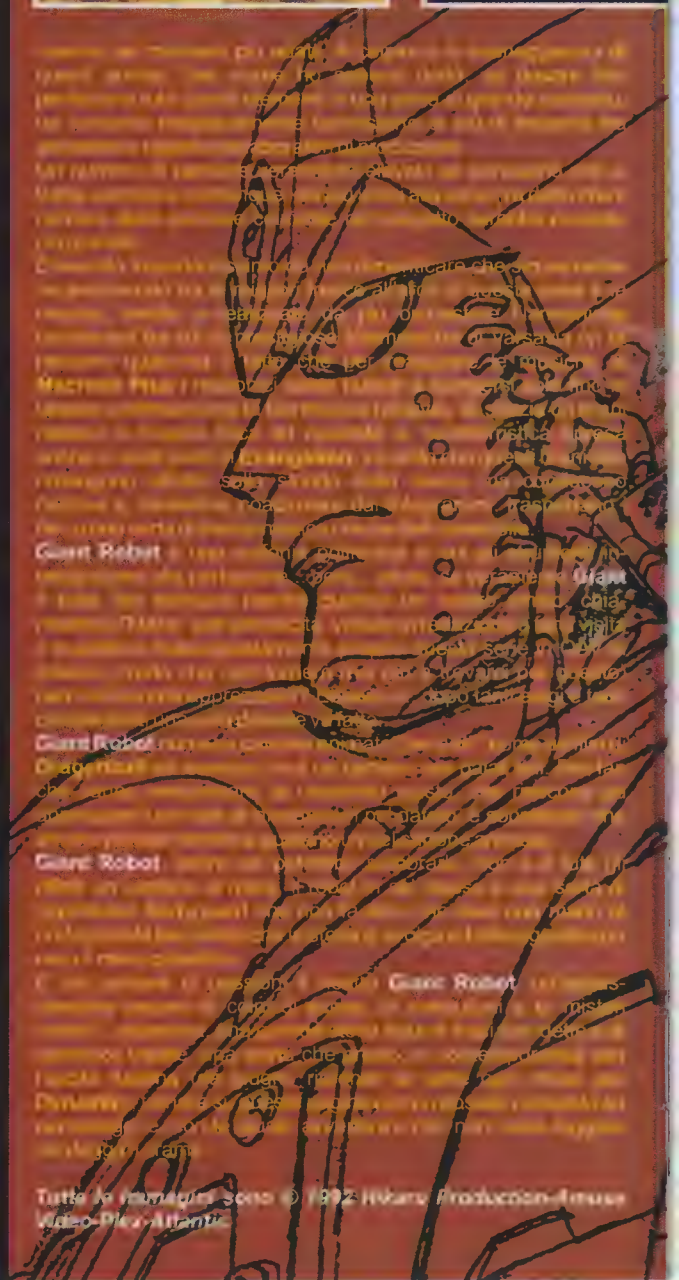
JAPAN PROJECT shop

TUTTO IL CATALOGO DI ANIME
MUSIC SM ED ORIGINALE!!!

TUTTO SU
ANIMAZIONE E FUMETTO
IN LINGUA ORIGINALE
ED IN ITALIANO

-Videocassette-Laser Discs-
-CD musicali-Gadgets-
-Poster-Magliette-
-Ventagli-Card-
Shitajiki-ecc.

Via Melchiorre Gioia, 77
(angolo via E.Muzio,1)
20124 MILANO
tel.02/67075256

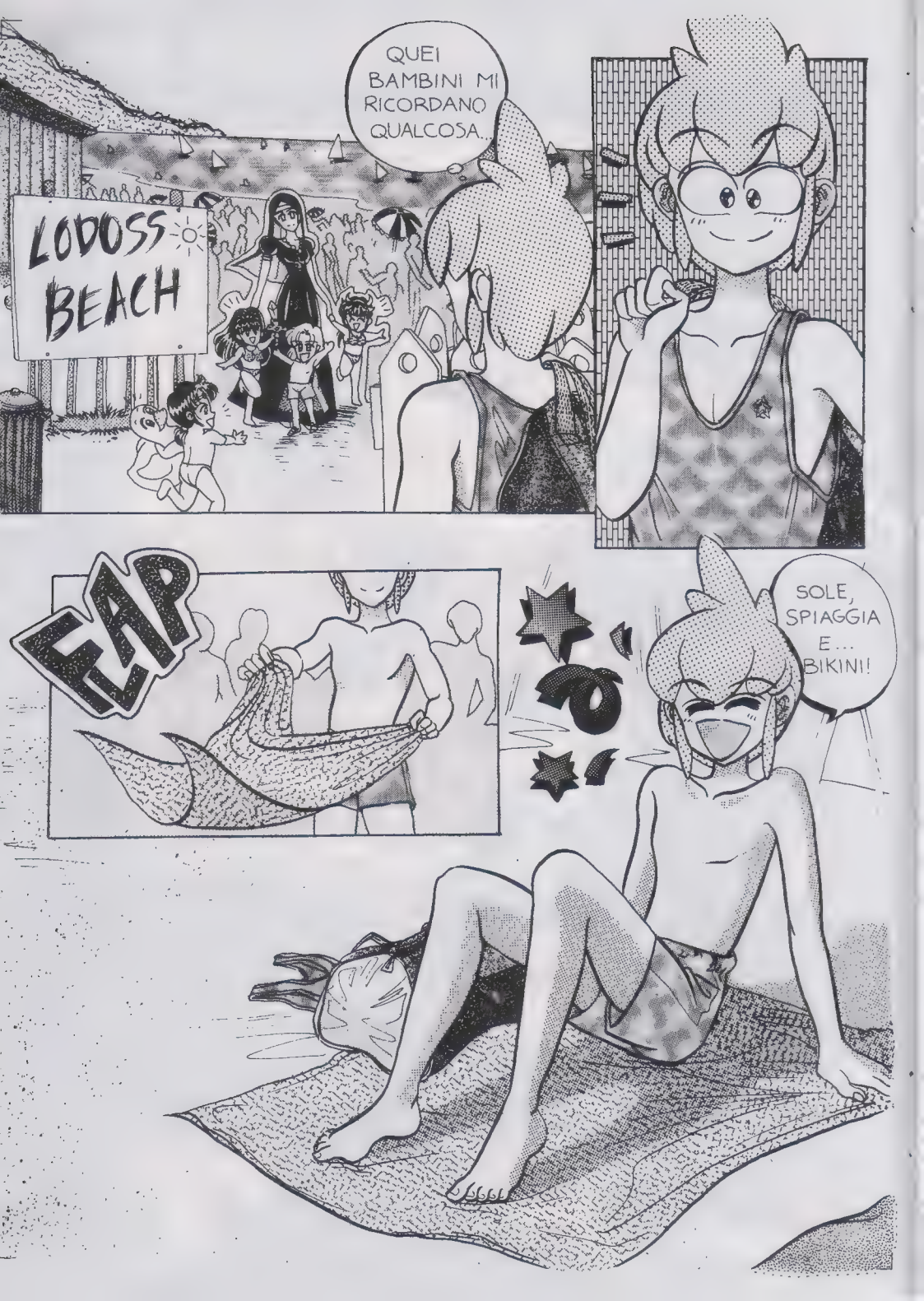


Tutte le immagini sono © 1992 Hikaru Production-Amuse Video-Pioneer-Atlantic

mister

EPISODIO 4:
La Spiaggia
di Marco Albiero

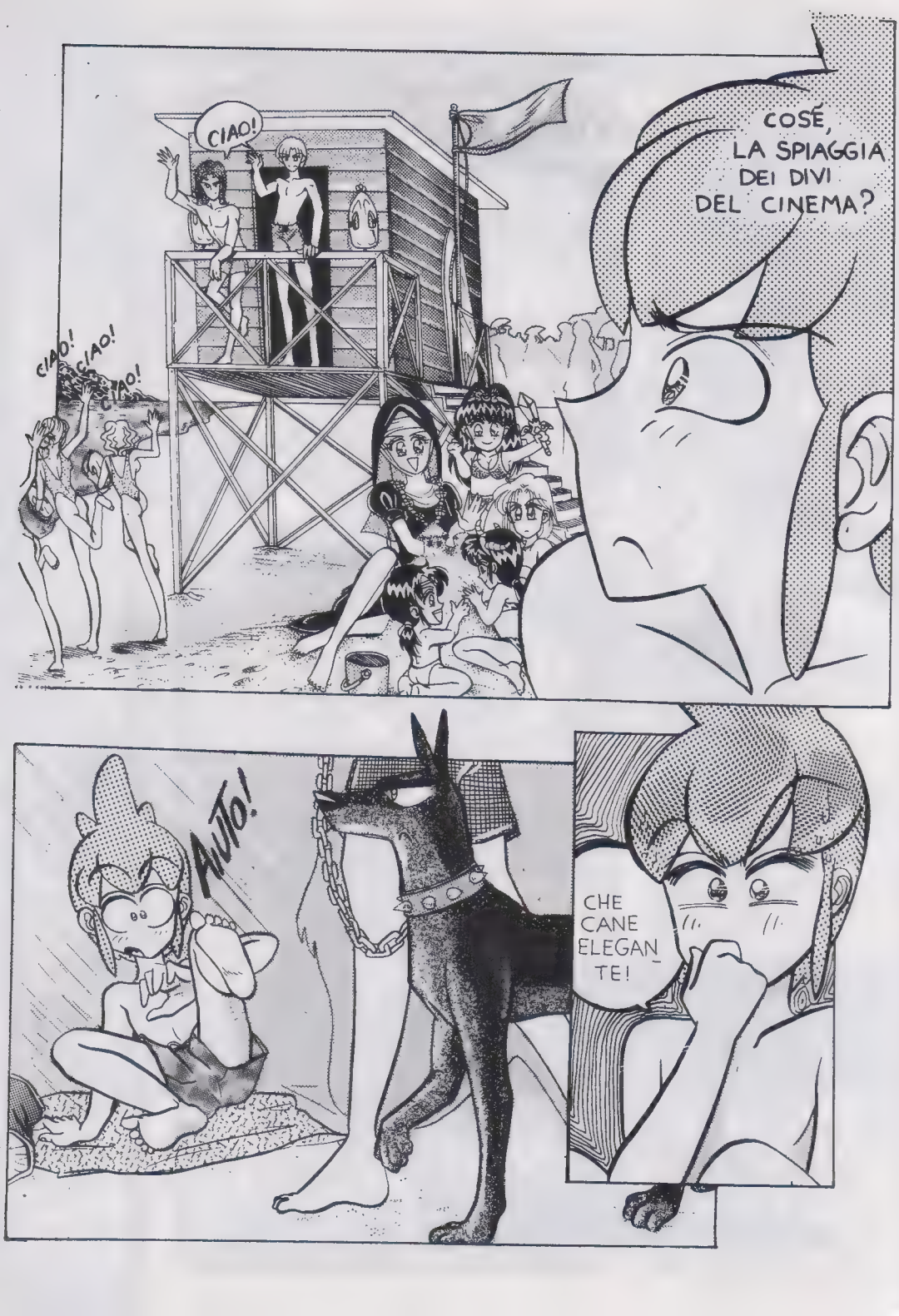
SPOT


QUEI BAMBINI MI RICORDANO QUALCOSA...
LODOSS BEACH
SOLE, SPIAGGIA E... BIKINI!
ZAP

È PROPRIO VERO CHE IL SOLE BACIA I BELLI!
CIAO, CIAO!
!
EH! EH!
NON INFASTI DIRMI ROSPO

MA QUESTO É IL PARADISO!
E ADESSO CHI STA ARRIVANDO?

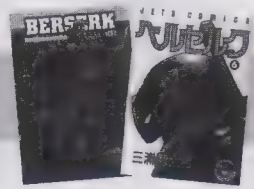
LE BAGNINE!
BOING BOING
WAO!


COSÉ, LA SPIAGGIA DEI DIVI DEL CINEMA?
CIAO!
CIAO!
CIAO!
CIAO!
AIUTO!
CHE CANE ELEGAN_ TE!

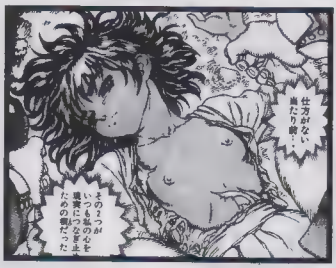
UFFA! ANCHE I CANI SO NO MEGLIO DI ME!
MA IO HO IL RIMEDIO
EPPURE MI SEMBRAVA DI AVERLO PORTATO...
ECCOLO!

POZZO DEI DESIDERI
ADESSO LO INDOSSO!
QUESTO ORECCHINO MI FARÁ DIVENTARE IRRESISTIBILE A TUTTE LE DONNE!
MH?
OH... CAVOLI NON È SUCCESSO NIENTE!
MA?!

ANF ANF
ANF ANF
ANF ANF
CRISC
MA SONO TUTTI PEGGIO DI ME!
?
AMORE! I LOVE YOU!
AIUTO! SALVATEMI, NON VOGLIO PIÙ ESSERE IRRESISTIBILE!!!



BERSERK



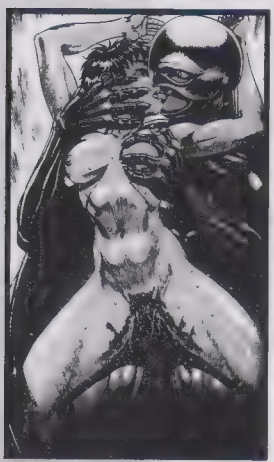
Edizione decisamente speciale, questa, delle recensioni di **Lodoss Magazine** perché, più che recensire, in questa sede oggi dobbiamo discutere su di un argomento decisamente spinoso che a molti potrebbe anche non interessare, ma che c'entra discretamente con la tematica di cui **Lodoss** si è fatto portavoce alcuni numeri fa e che tanto seguito si è guadagnato da parte vostra in questi ultimi mesi, e cioè quella della censura. Su **Lodoss** si parla da sempre di cartoni animati e di censure di abbondanti minuti di animazione, ma quando ad essere censurato è un fumetto pare che nessuno se ne accorga e che tutto passi tranquillamente inosservato. Del resto si sa che i nipponici praticano l'autocensura nelle pubblicazioni per adulti (anche "dal vivo") in quanto una precisa legge nipponica impedisce la rappresentazione (sulla carta stampata ed in celluloide) di organi genitali "in azione" e, fino a poco tempo fa, anche dei peli pubici (ecco quindi spiegati i mosaici, o le originali "nuvolette bianche" piazzate "proprio lì")... tutto nella regola fin qui! Ipotizziamo, però che voi amiate alla follia un fumetto.. è il vostro preferito in assoluto, quando esce avete quasi paura di leggerlo nel timore che si riveli un brutto numero e che sareste in questo modo obbligati ad attendere

In queste pagine, alcune vignette tratte dal volume 12 della versione italiana con a fronte la versione originale tratta dal vol.6.

un lungo mese per poterne vedere altre avventure (in questo caso ben DUE mesi!)... insomma il VOSTRO fumetto ed il VOSTRO eroe. Ebbene, per la redazione di **Lodoss magazine** tutta, dopo **Dragonball** veniva **Berserk** e, da quando la serie più nota di ***Akira Toriyama*** si è conclusa, al primo posto è asceso proprio questo manga di ***Kentaro Miura***.
Recentemente, visto che idolatrare dei fumetti nostrani non è tanto bello (le versioni originali prima di tutto!!), ci siamo acquistati (ipotecando parte del nostro esiguo stipendio) una bella serie completa dell'opera più nota di ***Kentaro Miura*** (15 volumi al fulmicotone più un succoso libro di illustrazioni!) e ci siamo, nostro malgrado, resi conto che alcuni particolari piuttosto osè erano stati omessi nella versione italiana...
La censura arrivava sul numero 12 della versione nostrana di **Berserk**, edita dalla ***Marvel Italia*** !!!
Per carità , finora niente di così scandaloso è stato tagliato: le pagine dei volumi precedenti ci sono tutte ed anche le vignette; l'autore però ha inserito, proprio a partire dal numero 6 giapponese, il 12 italiano, situazioni più, spinte e dei nudi femminili i cui "particolari" sono stati omessi in fase di adattamento . I particolari incriminati si limitano per ora a qualche capezzolo qua e là, che è stato ricoperto di retino o fatto scomparire, oppure ai peli del pube della bella **Caska** ("svaniti" per ben due volte), ma il discorso censura resta e rimane, soprattutto se pensiamo che le situazioni "a rischio" da qui in aventi diventano sempre di più, e sempre più integrate nella vicenda (le scene di sesso che vedono protagonisti **Grifis**, **Caska**, **Gatsu** e altri sono nodi fondamentali della vicenda)! Inizialmente abbiamo pensato che la colpa di tale censure fosse da ascrivere agli Spagnoli della ***Planeta De Agostini***: la versione italiana di **Berserk**, infatti, è stata acquistata più di un anno fa da ***Marvel Italia*** proprio dalla Spagna, dalla quale provenivano gli adattamenti dei primi volumi... Ci siamo però subito accorti che nè nei copyrights degli ultimi numeri, nè nel colophon alla voce "adattamenti", compariva la ***Planeta***... Insomma, se qualcosa era successo, gli Spagnoli non c'entravano niente... l'unica cosa sicura era che le differenze con la versione giapponese c'erano ed erano evidenti. Rimaneva quindi la "colpa" di una censura inutile, che andava a colpire uno stupendo fumetto che ha fatto dell'oltraggio, della crudezza e del suo stare tutto sopra le righe i veri punti di forza di un'opera viva e vissuta, che certo non merita questo trattamento.

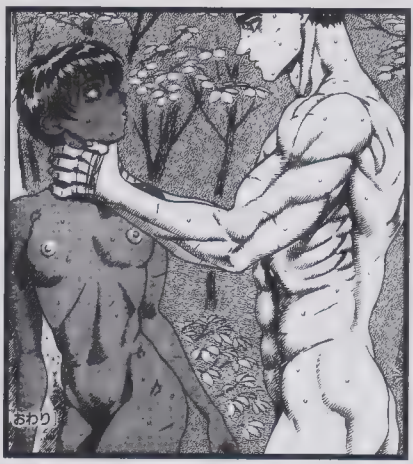
Qui a lato, a sinistra due chiari esempi di censura tratti dalle ultime pagine del volume 12 italiano e 6 giapponese. A destra, una illustrazione tratta dal volume 10. © Miura-Hakusensha

Dopo un paio di telefonate "a chi di dovere" siamo fortunatamente riusciti a contattare i responsabili di ***Marvel Italia***, da *Lupoi* (il boss) a *Gianluca Bevere*, che è l'adattatore dei testi, il supervisore, ed il maggiore sostenitore di questa serie... Dopo un iniziale sbigottimento generale ("***Mai avremmo pensato che Berserk fosse censurato***"; "***Cadiamo dalle nuvole: ma davvero Berserk ha subito questi adattamenti?***") siamo venuti a conoscenza della versione ufficiale: la *Marvel* si è limitata ad adattare le pellicole provenienti dal Giappone, e quindi i responsabili di tale censura sono proprio i nipponici della ***Hakusensha*** che hanno preferito "mitigare" le situazioni più scabrose per la versione internazionale. Ma come si comporterà la casa modenese nel futuro, quando questi riferimenti diventeranno sempre più difficili da coprire? "***Cercheremo di ripristinare le tavole originali, scansionandole dai volumi, se necessario***".... Questo ci hanno risposto. Noi lo speriamo vivamente.... Proprio per questo noi tutti della redazione di **Lodoss** abbiamo voluto dedicare questo spazio per "recensire" **Berserk:** per avere chiarezza e per cercare di impedire che simili cose accadano ancora in futuro... Si tratta di una triste occasione, sia per i fans del Guerriero Nero, sia per tutti coloro ai quali non interessa nulla delle gesta di **Gatsu** ma vogliono solo giustizia nei confronti delle versioni originali. Il potere di trasformare un fumetto un adattatore ce l'ha. Il limite però che dovrebbe segnare il suo operato è quello della decenza e del rispetto dell'originale. E poco importa se chi censura è un giapponese, specialmente se lo fa nel nome di leggi commerciali: dubitiamo che ***Kentaro Miura*** abbia accettato a cuor leggero queste trasformazioni, visto tutto l'amore e la passione che profonde nel creare questa opera... La domanda è "***Fin dove possono spingersi gli autori nipponici senza che poi alcuni adattatori trasformino il loro fumetto in una sorta di campo di battaglia?***"... forse proprio agli estremi di **Berserk**, un fumetto che sta ai confini di un mondo, è vero, che non è un fenomeno e che non è nemmeno quell'enorme successo di pubblico ma che, proprio per il fatto si stare "tutt'intorno" al mondo dei fumetti nipponici lo cinge, lo pervade e lo permea di quella "santità" che il manga merita di possedere. Alla fine di questa discussione un grazie va comunque a **Marvel Italia** per la disponibilità dimostrata nel cercare di chiarire la vicenda, ed un GRAZIE ancora più sentito per averci fatto conoscere l'affascinante mondo di **Berserk**, che rispettiamo ed amiamo con grande passione... Speriamo solo che cose simili non accadano mai più.



In questa pagina alcune immagini tratte dai volumi 9, 10 e 13 della versione giapponese dove paiono chiare le grandi difficoltà di adattamento.

Tutte le immagini a corredo di questo articolo sono © di Kentaro Miura-Hakusensha per l'edizione originale e © Marvel Italia per l'edizione italiana. Si ringrazia Gianluca Bevere per la disponibilità dimostrata nei nostri confronti.



PLAYSTATION OFFERTE

-MITRA ERASER + LAST REPORT: lire 169900

-MITRA ERASER+LETAL ENFORCER: lire 159900

-VOLANTE BLAZE + FORMULA 1 '97: lire 239900

-VOLANTE BLAZE+ TOCA TOURING CLUB: lire 239900

-SONY PLAYSTATION + 2 JOYPAD + MEMORY CARD + 1 GIOCO A SCELTA (TRA BROKEN SWORD II, RED ALERT, CROC, AGENT ARMSTRONG, MICROMACHINES V3, MASS DESTRUCTION, DISCWORLD II): lire 439900

-SONY PLAYSTATION + 2 JOYPAD + MEMORY CARD + 2 GIOCHI PLATINUM (A SCELTA TRA QUELLI DA 49900 lire): lire 439900

-PER CHI ACQUISTA 4 GIOCHI A SCELTA (ESCLUSI PLATINUM): SCONTO DEL 15% SUL PREZZO

ROCK'N'GAMES

C/O ROCK'N'COMICS
via Cesare Battisti 80,
27100 Pavia, tel e fax
0382/538274

LE OFFERTE SONO VALIDE FINO AD APRILE 1998

POSTA

Carissimi di Lodoss vi porgo i miei ossequi (che tragico!), e il coupon del referendum (non perdetelo o le mie maledizioni vi raggiungeranno sino alla settima generazione). Vorrei spendere due parole che nel coupon non avrebbero trovato posto (troppo piccolo!).
Per cominciare mi complimento con i vostri grafici, hanno una buona fantasia, o perlomeno le fonti da cui attingono sono buone, ma nell'impaginazione a volte ci sono troppe sovrapposizioni tra parole e immagini, il che rende certi articoli illeggibili.
I fonts che usate sono molto godibili ma risultano illeggibili al momento del loro inserimento dove lo sfondo è molto scuro (vabbè, li fate bianchi, ma sono pur sempre troppo piccoli!, se poi il tipografo ve li stampa anche fuori registro come è successo nella pagina del coupon, la tragedia si compie e si perde la vista per leggere!).
Tutto sommato Lodoss mi piace un casino!
Avrei alcune domande da porvi (non avete risposto alla mia precedente lettera ma apprezzo i vostri ringraziamenti nei Lodoss Friends) (grazie a te per le missive! ndReda):
- qualcuno ha in mente di ripubblicare Patlabor, Spriggan, Crying Freeman, Sanctuary? Forse voi?
- Che fine ha fatto Nausicaa? Ci sono progetti in proposito e da parte di chi?
Non ho da aggiungere altro, mi dispiace che abbiate sbagliato impaginazione per alcune pagine di Lodoss Special 2 (sugli angeli), sono contento che miglioriate sempre più ogni numero che passa, e vorrei sapere se si fa ancora in tempo a spedirvi qualche sceneggiatura e se deve esere scritta a macchina.
Grazie per aver preso visione di questa mia lettera e saluti a tutta la redazione.
Boscolo Stefano Marchi

Pochi preamboli questo mese e passiamo subito alle vostre lettere , lo spazio è poco e abbiamo deciso di tagliare anche la solita "introduzione" alla posta: velocità, qualità e cortesia sarà il nostro motto per questo numero!
Innanzitutto grazie di cuore a Stefano e a tutti quelli che ci stanno letteralmente sommergendo di coupon per il **Lodoss Award**: l'iniziativa sembra essere stata accolta molto bene e non possiamo fare altro che incitarvi a scrivere sempre più numerosi anche perchè, chissà che in questo modo non possano venire fuori dei premi extra (qui lo dico e qui lo nego, sennò Dario mi risvernicia) per chi ci scrive.
Stefano, i nostri grafici (cioè io, in buona sostanza) ti ringraziano di cuore per i complimenti ed accolgono con attenzione le tue critiche: lo so anche io che a volte i testi non si leggono, ma la colpa non è del corpo troppo piccolo quanto dei fuori registro e del nostro tipografo "terrorista" (come lo abbiamo bonariamente definito)... Stiamo comunque cercando di rimediare, anche grazie all'aiuto del buon Viganò (il tipografo dell'IRA di cui sopra) che profonde consigli e minacce senza parsimonia. E forse i primi risultati si cominciano a vedere. Detto questo vado a rispondere alle tue domande:
1-Per ora tutto tace su quel fronte, anche se spero che qualcosa si muova presto: condivido la tua passione per questi titoli, specialmente per il bellissimo Sanctuary e per l'intrigante Spriggan di cui, come avrai notato, abbiamo cominciato a parlare per l'imminente lungometraggio animato.
2-In che senso? Il fumetto lo ha pubblicato qualche anno fa la Granata Press nella collana Manga Album (e puoi richiederlo a molte fumetterie.) e per ora sembra che di ristampe ufficiali da parte di altre case non si parli (ma in futuro, chissà...). Per quanto riguarda il film animato, invece, molto dipende dagli accordi distributivi per l'Occidente tra Tokuma (la casa giapponese che produce i film di Miyazaki) e la Disney. Per ora è ufficiale che arriverà nei cinema a maggio l'ultimo film di Miyazaki, *La Principessa Mononoke* e, se avrà successo, non è escluso un passaggio nelle sale degli altri film cinematografici del buon Hayao, con Nausicaa in testa. Speriamo!
In conclusione, un saluto, ed un grazie per l'indulgenza riguardo a **Lodoss Special 2**: anche noi ci siamo resi conto con rammarico dell'errore di impaginazione (Porc...), ma che ci vuoi fare, evidentemente il "montagista" (nel senso che se capita ancora lo "montiamo" tutti insieme!) era occupato in qualche attentato terroristico e l'errore gli è scappato.... **PG**

Cari amici di Lodoss, sono un nuovo lettore e volevo farvi i complimenti per la rivista molto bella e interessante.
Adesso vorrei rivolgervi qualche domanda:
1)Nel 1989, ho visto in TV il cartone Godmars, che è stato interrotto all'inizio della terza serie. Sapete come mai? Come finiva? Ci sono videocassette che

concludono il cartone?
2)Dove posso richiedere le videocassette di Dangaio uscite per la Granata, e ormai introvabili?
3)Ho visto sul catalogo della Yamato Video la videocassetta: Daimos il figlio di Goldrake, è per caso il seguito di Goldrake?
4) Vorrei delle notizie su Genmataisen di Shotaro Ichimori e Violence Jack di Go Nagai. Distinti Saluti
Mario, Torino

Risposta in breve per Mario di Torino, che a quanto pare è un appassionato di vecchie glorie. Io non sarei il più adatto a risponderti in quanto l'esperto di "vecchi miti" nella nostra redazione è Fabrizio, ma siccome in questo momento starà accudendo qualche vecchietto (il servizio civile tempra l'uomo e lo spirito!), cercherò di fare del mio meglio:
1-Non conosco con precisione i motivi della soppressione di God Mars: posso solo ipotizzare che, come già accadde per il mitico Baldios, la casa di distribuzione si sia limitata a comprare un "pacchetto limitato" di episodi, così come, ad esempio, capita ancora oggi con Dragonball, che viene venduto a "blocchi" di una cinquantina di episodi alla volta. Sul finale non so che dirti ma mi sembra che Yamato Video abbia editato una videocassetta contenente un film di God Mars (penso sia Yamato Video 15, ma non ci giurerei). Prova a contattarli e senti cosa ti dicono.
2-No, credo proprio che Daimos non c'entri nulla con Goldrake, anche e soprattutto perchè i seguiti ed i film cinematografici di Goldrake e soci arriveranno ufficialmente solo da Dynamic Italia che, a partire da maggio, editerà il film di Mazinga Z e Devilman.
3-Violence Jack è l'opera più violenta e cruda di Go Nagai e presenta in maniera erosplatter (con scene di sesso e violenza da far impallidire Urutsukidoji) le avventure di Jack, un energumeno superforzuto che si muove in un mondo del dopo olocausto nucleare. Si tratta, in buona sostanza, della versione cruda e cruenta di Ken il Guerriero. Per ora esistono 3 film di Violence Jack, editati in Occidente da Manga Video: presumo quindi che Polygram Italia ne curerà la versione italiana. Per quanto riguarda Genmataisen ti lascio alle pagine dell'esaurientissima FA per ogni risposta. Ok? Bye. **PG**

Cari amici di Lodoss Magazine,
Spero che non mi snobberete poichè uso il mio abituale pseudonimo. Ho dei buoni motivi per celare la mia identità, almeno quanti ne ho per scrivere questa missiva. Posso solo dirvi che ho più di 18 anni e che sono cresciuto a pane e Mazinga Z (non il giocatore del Bari). Sono un grande estimatore degli anime giapponesi, ma seguo spesso e volentieri anche produzioni americane, le quali, a differenza di quelle nipponiche, non subiscono alcun trattamento nella transizione in italiano, all'infuori di una sigla nuova e campata per aria, ma ciò avviene soltanto sulle reti Mediaset e sappiamo anche perhè (per poterle poi incidere per intero sull'ennesimo Fivelandia, no!?).
Sulle reti RAI infatti vengono trasmesse con le sigle originali (anche la vecchia serie dell'Uomo Ragno, credo che mi mancherà un po' il ritornello: "Spiderman, tu sei l'uomo ragno, Spiderman, il più forte sei tu, Spiderman, la tua ragnatela, Spiderman, ti porta laggiù, più in alto, più in alto, tu vai, tu vai, tu vai, nessuno ti sfugge...")(credevo che volessi cantarla tutta! ndReda) tutt'al più doppiate ma rispettando il plot originale, un impegno davvero ammirevole. Resta il fatto che di cartoni giapponesi, sulle reti statali, non se ne vede manco l'ombra. In questo modo la Mediaset ha il monopolio assoluto e può fare quello che vuole, tagliare finchè gli pare, e sempre e solo sulle produzioni giapponesi. Avete presente i Simpson? Un vero mito, non c'è che dire, se non che sono stati trattati con il criterio sbagliato. Infatti sono nati come cartone animato per adulti, ed in America vengono trasmessi a orari per adulti. In Italia invece vengono trasmessi senza alcun adattamento dopo un Lupin censuratissimo.
Ergo: chi li ha trasmessi non li ha nemmeno guardati prima, "tanto..." - avrà pensato - "...vengono dagli States!".

LE USCITE DI ROCK'N'COMICS

APRILE

-Lodoss Magazine New nr 12(15x21-96 pag b/n e col.-5000 lire): Focus On Slayers Try, con un imperdibile vademecum su tutti gli episodi della serie. A colori!!!

-GAMEPLAY 1 e 2(21x29, 32 pag col 6000 lire): Volete sapere tutto sui videogiochi tratti da manga e anime? Gameplay è la rivista dei videogiochi jap... e non solo!!

SCRIVETECI A:

LODOSSmagazine
c/o Rock'N'Comics,
Via C.Battisti 80,
27100 Pavia
Fax 0382/538274
E-mail: rockncom@tin.it

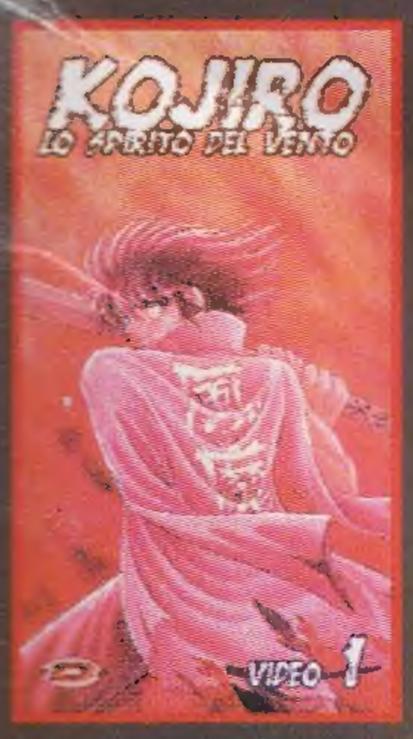
Questa gente, scommetto, non ha nemmeno il concetto di "cartoni animati per adulti", che già suona strano a ma medesimo a causa della cultura che mi hanno inculcato e che sto cercando di rimuovere. Quindi la speranza, dimolti, che venga creata una rete ove trasmettere i cartoni animati giapponesi in versione integrale ad orari notturni mi sembra ancora piuttosto fallace, e non lo dico per scoraggiarvi, ci mancherebbe altro, anch'io sarei felice se facessero questo anzichè riempire il palinsesto notturno di 166 (tanto simili agli 144 di prima), ma purtroppo viviamo in un paese dominato dal denaro, più che dal buon senso, e se non c'è qualcosa su cui guadagnarci possiamo spedir loro tutte le petizioni che vogliamo, e che finiranno regolarmente nell'inceneritore.
Purtroppo il potere dei non contribuenti (perchè quanti dei lettori di Lodoss Magazine sono contribuenti? Io ho più di diciott'anni e ancora non lo sono, chi ne ha di meno non può esserlo per forza) è molto limitato. La nostra sola fortuna è che esistano gli OAV, ma si tratterà davvero di fortuna? In tutta questa crisi sono proprio i commercianti di OAV a trarci guadagno. Se fossi un pò più maligno fiuterei qualche oscura manovra...
Hypercat

Caro Hypercat, come vedi non ti abbiamo certo snobbato perchè usi uno pseudonimo, anche se le opinioni che hai espresso (e che in parte condividiamo) non sarebbero certo così "imbarazzanti" da costringerti a celare la tua identità: in fondo quella che esprimi è una civile protesta che vuole soprattutto risposte sulle incongruenze del mercato televisivo di oggi (o dovremmo chiamarle IPOCRISIE?). Non voglio dilungarmi molto sulle scelte "peculiari"delle varie televisioni nazionali (in fondo i Fivelandia non sono così male come li si dipinge, NDFabrizio), credo sia nel loro diritto potere adattare con "criterio" le serie (e la traduzione di una canzone in fondo è ammissibile). Il discorso si fa invece più complesso quando adattamento significa stravolgimento, e di questo abbiamo più volte parlato. Il problema è alla fonte e l'esempio dei MITICI (MIIIIIIIITICI!!! Ndella Redazione Tutta!) SIMPSON è lampante: i Simpson sono un prodotto per adulti (e forse come tale, meriterebbero in effetti un'altra collocazione oraria) e non avrebbe senso adattarli. Perchè altrettanto non si fa con i cartoni nipponici? L'incongruenza è forte, come sottolinei, nei confronti dell "povero, martoriato" Lupin trasmesso appena pochi minuti prima dei Simpon in versione taglia e cuci.. Che ci vuoi fare? Noi speriamo che l'azione di chi pubblica anime e manga, l'appoggio dei nostri lettori e delle Major come la Disney (Mononoke ed Evangelion sono gli EVENTI mondiali del 1997 e speriamo 1998), possano fare capire che gli anime non sono solo prodotti per bambini. E forse la trasmissione notturna non è poi così lontana... Io non sarei poi così maligno nei confronti degli editori di video: non credo che abbiano il potere di influenzare a tal punto i grandi network ed il pensiero comune, per cui non mi accanirei troppo, anche perchè forse, se il TG5, il TG2 e nuovi trasmissioni si stanno occupando e si occuperanno in futuro sempre di più di manga e anime lo dobbiamo anche a Yamato, Dynamic, Polygram, Star Comics, Marvel e Comic Art che si preoccupano di diffondere (anche a scopo di lucro, ci mancherebbe altro!) queste produzioni in Italia. Infine una nota che ti farà piacere: sembra che anche la RAI si aprirà presto ai cartoni nipponici: da ottobre dovrebbero infatti trasmettere su RAI 1 nientemeno che Sei In Arresto! E sarebbero già allo studio nuove serie. Se non è un passo avanti questo!!!!

Inauguriamo in questo numero un piccolo (beh, neanche tanto piccolo) spazio che mi sarà utile per dare risposte alle lettere che non vengono pubblicate per intero (per la versione "integrale" di solito si scelgono quelle che possono interessare più persone), ma che copiose affluiscono alla nostra redazione. Premetto che probabilmente questa rubrica non sarà mensile, ma se ne avrò la possibilità (lo spazio è sempre tiranno) cercherò di renderla più regolare possibile.
Bene, partiamo subito con **Katia Atturi** *di Roma, che dopo una lunga missiva in cui narra vicende personali e opinioni sulla censura ci fa alcune domande: per quanto riguarda Arslan in teoria la serie non è certo finita, ma la Polygram non mi pare proprio che abbia annunciato l'uscita di un quarto video. Dei film di Eva abbiamo parlato per esteso già nello speciale "angelico", e di inchiostro direi che su questo argomento ne abbiamo speso già molto (tra un paio di mesi, però...). Per quanto riguarda X preferisco non fare anticipazioni, comunque il rapporto tra Kamui e Kotori rimane sempre abbastanza platonico, anche se si capisce bene cosa provano l'uno per l'altra, però... Infine il primo dei film di Hunter dovrebbe essere già uscito, by Yamato, mentre leggi queste righe (la busta era molto carina, soprattutto il disegno di Kaori, grazie,grazie, grazie).* **Giulia** *e* **Michela** *di Legnano ci chiedono se esiste una seconda serie di Marmalade Boy (Piccoli Problemi di Cuore). Mi spiace ma non esiste, però gli episodi conclusivi della prima non sono mai stati trasmessi (si tratta di una decina di puntate), quindi, se può allietarvi, sappiate che non avete visto proprio tutto. Il negozio che appare nella quarta di copertina del numero 9 di Lodoss è proprio Rock'n'Comics (ovvio, no?) di Pavia. Oddio...Lo spazio è già finito per cu non mi resta che salutarvi... Alla prossima!!* **AT**

KOJIRO
LO SPIRITO DEL VENTO

DOPO I "CAVALIERI DELLO ZODIACO" LA COPPIA MASAMI KURUMADA E SHINGO ARAKI RITORNA CON UN NUOVO INCREDIBILE EROE: KOJIRO!

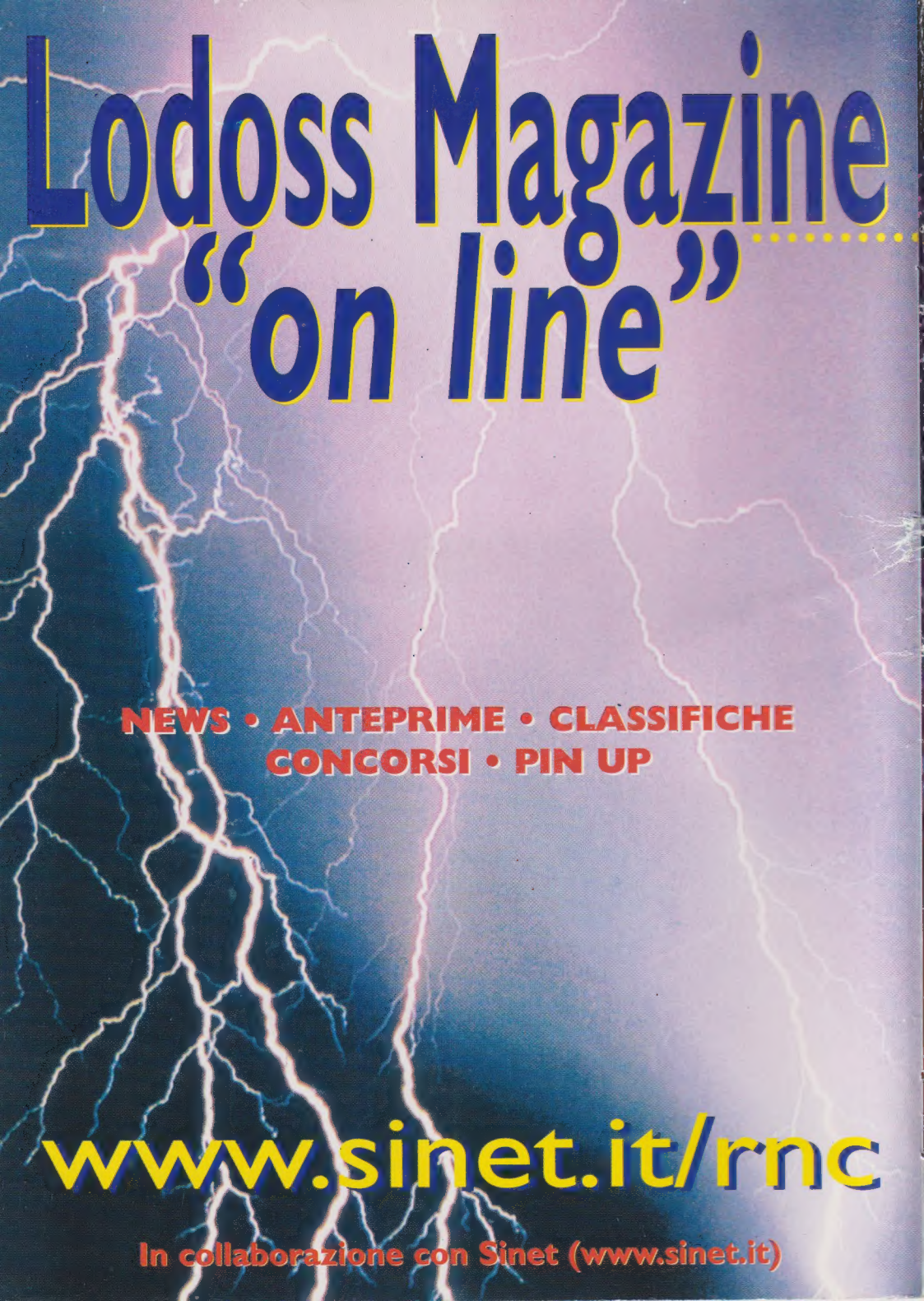


LA PRIMA SERIE DI KOJIRO E' RACCOLTA IN 3 IMPERDIBILI VIDEOCASSETTE IMPREZIOSITE DA NUOVE COPERTINE ILLUSTRATE DA SHINGO ARAKI E MICHI HIMENO!

NELLE MIGLIORI VIDEOTECHE E FUMETTERIE SOLO DA

DYNAMIC ITALIA

© 1989 MASAMI KURUMADA/SHUEISHA-MOVIC-SONY MUSIC ENTERTAINMENT (JAPAN)


Lodoss Magazine
"on line"
NEWS • ANTEPRIME • CLASSIFICHE
CONCORSI • PIN UP
www.sinet.it/rnc
In collaborazione con Sinet (www.sinet.it)